KARLSRUHER STUDIEN
TECHNIK UND KULTUR

TUR TECHNIK UND KULTUR TECHNIK UND KULTUR
CHNIK UND KULTUR TECHNIK UND KULTUR TECHN
ND KULTUR TECHNIK UND KULTUR TECHNIK UND K

Techniknostalgie und Retrotechnologie

A. Böhn / K. Möser (Hrsg.)



Andreas Böhn / Kurt Möser (Hrsg.)

Techniknostalgie und Retrotechnologie

Karlsruher Studien Technik und Kultur
Band 2

Herausgeber:
Prof. Dr. Gerhard Banse
Prof. Dr. Andreas Böhn
Prof. Dr. Armin Grunwald
PD Dr. Kurt Möser
Prof. Dr. Michaela Pfadenhauer

Techniknostalgie und Retrotechnologie

Andreas Böhn
Kurt Möser
(Hrsg.)



Umschlaggestaltung: Christian-Marius Metz

Impressum

Karlsruher Institut für Technologie (KIT)
KIT Scientific Publishing
Straße am Forum 2
D-76131 Karlsruhe
www.uvka.de

KIT – Universität des Landes Baden-Württemberg und nationales
Forschungszentrum in der Helmholtz-Gemeinschaft





KIT Scientific Publishing 2010
Print on Demand

ISSN: 1869-7194
ISBN: 978-3-86644-474-4

Inhaltsverzeichnis

Editorial

Die ‚Interaktion', d. h. die wechselseitige Beeinflussung von Technik und Gesellschaft erfolgt stets kulturell ‚vermittelt'. Diametral entgegengesetzt zur Bedeutsamkeit der genannten Thematik ist indes deren wissenschaftliche Bearbeitung bzw. Fundierung, vor allem in fachdisziplinübergreifender Weise. Die wechselseitigen Beziehungen zwischen Technik und Kultur sind zwar so alt wie die Menschheit selbst: die technischen Hervorbringungen haben die Kultur und die kulturellen Muster und Praxen haben die Technik beeinflusst, deren Hervorbringung, Veränderung, Verbreitung wie Verwendung – nicht so alt sind indes die theoretischen Reflexionen über diesen Zusammenhang. In zahlreichen Ansätzen, Konzeptionen und Ausarbeitungen wird erst in jüngerer Zeit auf die Zusammengehörigkeit beider Bereiche hingewiesen, und in diversen Disziplinen wird der Zusammenhang zwischenzeitlich reflektiert. Leitende Fragestellungen sind etwa:

- Wie lässt sich die Wechselbeziehung von Kultur und Technik begrifflich und konzeptionell fassen?
- Inwiefern lässt sich das Verhältnis von Technik und Kultur im Zusammenhang mit Kommunikationsmedien (Buch, Bild, Film, Radio/TV) als ein besonderes verstehen?
- Welche Bedeutung haben Innovationen in der Interdependenz von Kultur und Technik und welche Bedeutung hat diese Interdependenz für Innovationen?
- In welcher Form entwirft unsere Kultur ‚Zukunft', d. h. auf welche technischen, sozialen und kulturellen Gegebenheiten der Gegenwart wird hierbei in extrapolierender Weise Bezug genommen?
- In welcher Weise ist Kultur in Technik ‚vergegenständlicht', in wieweit ist der Umgang mit Technik von kulturellen ‚Faktoren' beeinflusst und wie wirken kulturelle ‚Faktoren' auf die Technik zurück und gestalten sie?

Allein diese wenigen Fragestellungen verdeutlichen, dass es sich bei ‚Technik und Kultur' um ein Arbeitsgebiet handelt, das perspektivisch weiter entwickelt werden kann und muss. Darüber hinaus wächst die Bedeutsamkeit dieses Forschungsfeldes gegenwärtig mit der Globalisierung, etwa infolge von Techniktransfer und Interkultureller Kommunikation Zunehmend wird indes deutlich, dass dieser Bereich erfolgreich nur als gemeinsame Anstrengung von Geistes-, Sozial-, Kultur- und Technikwissenschaftlern erforschbar ist, so dass eine Integration und Strukturierung der vorhanden disziplinären Ansätze bzw. Ergebnisse erfolgen muss.

Diese Erschließungs- und Strukturierungsarbeit mit voranzubringen ist Anliegen der ‚Karlsruher Studien Technik und Kultur'.

*

Der vorliegende 2. Band *Techniknostalgie und Retrotechnologie* ging aus zwei interdisziplinären Fachgesprächen am Landesmuseum für Technik und Arbeit Mannheim im Januar und Juni 2009 hervor. Ziel war es, Forschungsperspektiven auf diese neue und höchst aktuelle Thematik zu eröffnen und zu erproben. Die vorliegenden Beiträge aus den Bereichen Technikgeschichte und allgemeine Geschichte, Architektur- und Kunstgeschichte, Literatur- und Medienwissenschaft umreißen relevante Untersuchungsfelder und formulieren in Bezug auf ausgewählte paradigmatische Beispiele erste Ergebnisse, die in einem daran anschließenden gemeinsamen Forschungsvorhaben ausgeweitet und vertieft werden sollen.

Die Herausgeber

Einleitung

Andreas Böhn, Kurt Möser

Am 28. März 2009 erschien im Feuilleton der FAZ ein Bericht über einen Autotest der besonderen Art, passend zu Opelkrise und Abwrackprämie. Unter dem Titel *Der Opel, den ihr kennt* schrieb Edo Reents über eine Fahrt mit einem *Opel Rekord 1700*, Baujahr 1974, und endete mit folgender Passage:

> Das Benzin von heute treibt ein Auto von vorgestern problemlos an. Wo, außer bei Ebay, kriegt man für sein Tonbandgerät noch Bänder, wo für seinen Videorecorder noch VHS-Kassetten, welcher alte Kühlschrank könnte den EU-Normen entsprechen? Es ist Technik, die nicht mehr funktioniert. Aber der Rekord, der damals 12104,56 D-Mark kostete, tut's noch. Doch die Regierung zahlt den Leuten auch noch Geld, damit sie ihre viel jüngeren Autos verschrotten. Galt Opel, und zumal der Rekord, einst als Sinnbild von Spießigkeit, so kann man ihn nun ansehen als Überbleibsel eines verlorenen Glücks. (Reents 2009)

Was hat es mit diesem verlorenen Glück des Techniknostalgikers auf sich? Warum zieht es immer mehr Menschen in zunehmendem Maße zu alter, gemessen an den üblichen Vorstellungen von technologischem Fortschritt und am *state of the art* veralteter, überholter Technik hin, und nicht nur die Alten oder diejenigen, die mit der neuen Technik einfach nicht zurechtkommen? Immerhin ist dieser Trend bereits so stark, dass Hersteller durch Retrodesign, also durch die Verkleidung des Neuen als Altes, oder auch durch die Einrichtung eigener Museen darauf reagieren, wie es sich ebenfalls im Automobilbereich beispielhaft beobachten lässt. In anderen Technikfeldern wird tatsächlich auf ältere Technologien zurückgegriffen, teilweise aus ganz pragmatischen Erwägungen heraus, etwa im Hinblick auf Störungsanfälligkeit oder Infrastrukturabhängigkeit, aber auch, weil die alte Technik eine Solidität und Gediegenheit auszustrahlen scheint, die ihr als Retrotechnologie eine eigene Attraktivität verleiht. Auf jeden Fall verschaffen sich im Feld von Techniknostalgie und Retrotechnologie kulturelle Einfärbungen und Bewertungen von Technik Geltung und interagieren in komplexer Weise mit gegenwärtigen technologischen und gesellschaftlichen Entwicklungen, können aber auch künftige Erwartungen und Bewertungen von Technik mitformulieren.

Nostalgie scheint ein Charakteristikum unserer Zeit zu sein, jedenfalls sprechen dafür nicht nur lebensweltliche Beobachtungen, sondern auch die deutliche Zunahme wissenschaftlicher Veröffentlichungen zum Thema im letzten Jahrzehnt (vgl. Hutcheon 2000; Boym 2001; Moran 2002; Dika 2003; Böhn 2007; Suominen 2007; Whalen & Taylor 2008; Spengler 2009). Doch weder das Phänomen noch der Begriff sind allzu neu.

Der Ausdruck ‚Nostalgie' tritt erstmals 1678 als Titel der medizinischen Dissertation von Andreas Hofer auf (vgl. Fischer 1980, S. 268, Anm. 8). Er kommt von den griechischen Worten νόστος (nóstos) für ‚Heimkehr' und ἄλγος (álgos) für Schmerz. Die allgemeine Bedeutung von etwas Verlorenem oder zumindest nicht Verfügbarem wird hier mit einer räumlichen Dimension verbunden. Nostalgie als behandelte Krankheit wird durch Heimweh verursacht. Recht früh, beispielsweise in Rousseaus Schriftwechsel, wird die Rolle der symbolischen Darstellung erwähnt, die Anlass zu Nostalgie bietet. So erinnerte die Schweizer Soldaten im Ausland eine bestimmte Melodie an ihre Heimat und rief nostalgische Reaktionen hervor; aus diesem Grund war es unter Androhung der Todesstrafe verboten, dieses Lied während des Einsatzes zu hören (vgl. Fischer 1980, S. 12). Als zeitliches Konzept findet sich ‚Nostalgie' nicht vor den 1970er Jahren (vgl. Fischer 1980, S. 15f.). Da seither ‚Nostalgie' aber die Sehnsucht nach etwas weit Entferntem bezeichnet, das nicht notwendigerweise räumlich, sondern vor allem zeitlich von uns getrennt ist, gewinnt der Bereich der sinnbildlichen Vorstellung von einem Gegenstand als Vermittler zwischen Vergangenheit und Gegenwart zunehmend an Bedeutung.

Nostalgie hängt mit etwas zusammen, das man als Paradox des Erinnerns bezeichnen könnte. Auf der individuellen Ebene besteht unser Bewusstsein aus einer Reihe von augenblicklichen Zuständen, die jeweils in den nächsten Zustand übergehen. Zugleich ist jeder Bewusstseinszustand aber auch mit dem vorangehenden und dem folgenden verbunden, was Husserl (1969) ‚Protention' und ‚Retention' nannte. Die damit verbundenen zeitlichen Prozesse, die unser Bewusstsein bestimmen, erlauben uns eine Kontinuität unserer Bewusstseinsvorgänge auszubilden und garantieren unsere Identität als bewusste Wesen in der Zeit. Jeder Bewusstseinszustand wird in eine Repräsentation seiner selbst transformiert, und durch diese Retention sind wir in der Lage, im nachfolgenden Bewusstseinszustand mit dieser Repräsentation des vorangehenden zu operieren und uns auf den folgenden auszurichten. Auf der kollektiven Ebene verfügen wir aber über keine derartigen automatisch ablaufenden Prozesse. Menschliche Gruppen und Gesellschaften mussten solche Strategien des Erinnerns, die eine kollektive Kontinuität und Identität ermöglichen, erst entwickeln. Diese Strategien sind jedoch fehleranfällig. Die Zeit stellt eine immer währende Bedrohung für die Beständigkeit einer Gesellschaft dar, umso mehr, je schneller diese sich wandelt und ihre Mitglieder sich dessen bewusst sind. Aus diesem Grund versucht das kollektive Gedächtnis die Zeit auszuschalten und die Gegenwart in einen engen Zusammenhang mit dem Teil der Vergangenheit zu bringen, der als wichtig für die aktuelle Situation erachtet wird. Dies zeigt sich beispielsweise an der Glorifizierung von ‚Heldenzeitaltern' als Phase der Errichtung eines kulturellen Fundaments. Das hier zu beobachtende Paradox liegt darin begründet, dass das Gedächtnis überflüssig wäre, wenn Dinge nicht unwiederbringlich der Vergangenheit angehören würden. Mittels der Erinnerung werden diese Dinge allerdings so dargestellt, als seinen sie noch Teil der Gegenwart.

Kulturelle Strategien der Vergangenheitsbewältigung können sich beider Seiten dieses Paradoxons bedienen. Rituale, die Szenen der Vergangenheit wiederholen und versuchen, uns an vergangenen Ereignissen teilhaben zu lassen, zeigen die Vergangenheit als etwas, das noch existiert; Totenklagen auf der anderen Seite können nicht umhin, eine Person, die in der Vergangenheit gelebt hat, als verstorben anzusehen.[1] Auf einer höheren Ebene der Reflexivität können sich die kulturellen Strategien der Repräsentation von Erinnerung natürlich auch auf viele andere Arten von Vorkommnissen und Gegebenheiten beziehen. Nostalgie als Beziehung zwischen Schmerz und Sehnsucht nach der Vergangenheit auf einer vorwiegend persönlichen und emotionalen Ebene sucht nach Gegenständen, die nicht nur etwas Vergangenes repräsentieren, sondern es auch evozieren können. Diese Gegenstände erlauben oder provozieren eine lustvolle Wiederbelebung der Vergangenheit, zumindest für einen gewissen Zeitraum. Diese spontane Aktivität von Einzelnen, die miteinander etwa in Fangemeinden verbunden sein können, aber nicht müssen, bildet die erste von drei Ebenen, auf denen das Auftreten von Nostalgie beobachtet werden kann. Auf der zweiten Ebene, die nun eindeutig nicht mehr nur Einzelne betrifft, werden entsprechende kulturelle Objekte produziert, um in analoger Weise zu funktioniert, also nostalgische Gefühle auszulösen und eventuell darauf aufbauende Bindungen oder Vergemeinschaftungen zu induzieren. Zum Alten kommt hier das ‚auf alt Gemachte' hinzu, das Retrodesign, wie es sich beispielhaft an Fiats *Nuova Cinquecento* oder Volkswagens *New Beetle* ablesen lässt. Die dritte Ebene ist dort erreicht, wo solche Phänomene nun wiederum kulturell dargestellt, thematisiert und reflektiert werden, sei es auf theoretische oder künstlerische Art und Weise.

Neben dem nostalgischen Rückbezug gibt es jedoch auch ganz pragmatische Gründe für den Rückgriff auf ältere Technik. Diese beiden Aspekte sollen durch das Begriffspaar *Techniknostalgie und Retrotechnologie* erfasst werden. Kurt Mösers Beitrag bietet einführend einen Überblick über *Fortdauer und Wiederkehr des Alten in der Technik.* Ergänzend zu einer innovationsfixierten Technikgeschichte werden wesentliche Felder der Persistenz älterer Technologien betrachtet. In verschiedenen soziotechnischen Kontexten kann die Nutzung des Alten teilweise lange überleben: in Mangelökonomien und Kriegsgesellschaften, aber auch da, wo Zuverlässigkeit, Sicherheit, Nutzerfreundlichkeit und andere Gebrauchswertkriterien eine Rolle spielen. Infrastrukturkompatibilität und Systemeinpassung, aber auch Infrastruktur- und Supportunabhängigkeit lassen das Ältere oft weiter bestehen. Auch Innovationen im Alten und Parallelwachstum alter und neuerer Technik erhöhen die Chancen der Gebrauchsfortsetzung, wobei vom Alten Innovationsimpulse ausgehen können. Ebenso oft je-

1 Vgl. zur Unterscheidung von ‚restaurativer' und ‚reflexiver' Nostalgie: „Restorative nostalgia puts emphasis on *nostos* and proposes to rebuild the lost home and patch up the memory gaps. Reflective nostalgia dwells in *algia*, in longing and loss, the imperfect process of remembrance." (Boym 2001, S. 41)

doch zieht sich ältere Technik in Anwendungsnischen ohne dominierende Funktionalitätskriterien oder abseits des *mainstreams* der Industrienationen zurück; in außereuropäischen Kontexten entstehen dann häufig Mischformen des Alten und des Neuen. Fokussiert man den Blick auf einzelne Nutzergruppen, so wird deutlich, dass Altes zum Feld für Kompetenzdemonstration und Prestigequelle werden kann, und häufig als ethisch oder ästhetisch wertvoller sozial konstruiert wird. Daneben findet es natürlich in musealen und Sammlerkulturen breite Akzeptanz. Plädiert wird für eine Analyse von Technologien – vor allem der Re-Aktivierungen des Alten – in Kontexten der Verwendung, der funktionalen, strukturalen und symbolischen Nutzerbezüge.

Die folgenden Beiträge lassen sich drei Schwerpunktbereichen zuordnen, in denen in diesem Band techniknostalgische Phänomene beobachtet und beschrieben werden: Mobilität, Architektur und Städtebau sowie technische Medien. Thomas Meyers Beitrag *Form follows nothing? Auf der Suche nach Techniknostalgie am Auto* begründet, warum es in der gegenwärtigen Automobilkultur keine Nostalgie für alte Autotechnik im engeren Sinn gibt, wohl aber für Formgebung und internes ‚Ambiente'. Zentral ist die Identifikation der Gestaltungsepochen, aus deren Offerten das Retrodesign ausgewählt und aktualisiert wird. Die Rahmenbedingungen der heutigen Aktualisierungsvorgänge bestimmen dabei die Auswahl wie auch die Modifikationen, die vor allem aus den gewandelten Nutzeranforderungen, wie Bequemlichkeit, abgeleitet werden kann.

Der Beitrag *Kleine Welten oder wie deutsch kann man in H0 sein? Modellbahnnostalgie zwischen Markt und Identität an deutsch-deutschen Beispielen* von Rolf-Ulrich Kunze lässt sich auf den konsequenten sozialkommunikativen Konstruktivismus des englisch-niederländisch-amerikanischen Forschungsansatzes der Social Construction of Technology (SCOT) ein, indem er durch die Verwendung von Modellbahnkatalogen der zweiten Hälfte der 1980er Jahre ein für den Historiker ungewöhnliches Quellenmaterial erschließt. Diese Quellen werden genutzt, um die soziale Konstruktion, die inhärenten Narrative und Semantisierungen in Modellbahnanlagen an drei Beispiel-Ensembles, an einem westdeutschen Massen-, einem elitären Kleinserien- und einem DDR-Hersteller, vorzuführen. Dies geschieht in Form einer imaginären Reise durch diese Modellbahnwelten. Im Vordergrund steht dabei das erkenntnisleitende Interesse an der mentalitäts- und kulturgeschichtlichen Dechiffrierung der Mechanismen einer besonders deutschen Faszinationsgeschichte.

Nachdem Kunzes Untersuchungsfeld bereits Mobilität mit gebautem Raum verbindet, wendet sich Ulrich Gehmanns Beitrag über *Retro-Räume* nun ganz diesem Bereich zu. Er steckt das Feld der möglichen sozialen Funktionen von Retro-Räumen ab und betrachtet insbesondere ihren gemeinschafts- und gruppenbildenden Charakter. Die Retro-Räume des Virtuellen, der Computerspiele und ihre komplexen Relationen zum ‚Alten' werden exploriert. Gehmann analysiert ihre technischen Rahmenbedingungen und ihren wesentlich utopischen Charakter. Dabei werden lange historische Linien von Raumkonstruktionen der europäischen Kulturen bis zu neuesten Raum-

schaffungen sichtbar. Wie weit Retro-Räume zu exklusiven oder öffentlichen Lebensräumen oder konsequenzlosen Spiel-Räumen werden, ist ebenso historisch wie gesellschaftlich bedingt. Der Beitrag liefert Erkenntnisbausteine für die Deskription und die Einschätzung derzeitiger Virtueller Realitäten.

Elisabeth Bergmanns Artikel verfolgt *Historisierungen und Nostalgisierungen in der Architektur.* Neben der eigentlichen Epoche des Historismus im 19. Jahrhundert gab es weitere Baustile, die sich explizit auf die Vergangenheit bezogen: die Renaissance als ‚Wiedergeburt' der Antike, Klassizismus und Neo-Klassizismus oder die Postmoderne der 1980er Jahre und der amerikanische Neotraditionalismus des darauf folgenden Jahrzehnts. Doch sind Wiederaufbaudebatten oder Retrodesign nicht auch historisierend oder nostalgisierend? Warum werden alte Stilelemente zitiert? Warum wird deren Wiederaufgreifen gelegentlich sogar vom Bauherrn gefordert? Entziehen sich bestimmte Bereiche der Architektur, wie der Ingenieurbau, der Historisierung? Welche Rolle spielt die Bautechnik bei diesen Historisierungen und Nostalgisierungen? Welche Diskrepanzen zwischen Form und Funktion treten auf? Ein erster Überblick über diese Phänomene in der Architektur soll weiterführende Ansatzpunkte für vertiefende Forschungen aufzeigen.

Henry Keazors Beitrag *‚Mortal Engines' und ‚Infernal Devices'* beschäftigt sich mit *Architektur- und Technologie-Nostalgie bei Philip Reeve*. Während die Begriffe der ‚architectural' und ‚techn(olog)ical nostalgia' oft eher unspezifisch immer dann zur Anwendung kommen, wenn es darum geht, vage die Orientierung von neueren Bauten an historischen Stilen bis hin zum 19. Jahrhundert bzw. die verklärende Betrachtung alter Technologien zu kennzeichnen, vermögen die Formulierungen tatsächlich sehr viel präziser bestimmte Phänomene zu erfassen, die nicht nur in der Architektur bzw. der Technologiegeschichte selbst, sondern, darüber hinausgehend und bereits ästhetisch reflektiert und gestaltet, z. B. auch in auf sie rekurrierender Literatur beobachtet werden können. Geradezu idealtypisch kann dies anhand der zwischen 2001 und 2006 vorgelegten ‚Traction Cities'-Tetralogie des britischen Autors Philip Reeve aufgezeigt werden. Denn für die Schilderung der Handlung und Atmosphäre seiner die Serie prägenden Umwelt greift der Schriftsteller gezielt auf Architekturutopien der 1960er, 70er und frühen 80er Jahre zurück. Da die von Reeve ausgewählten Schöpfungen primär von einem eminenten technischen Aufwand bestimmt sind, wird der Technik in seinen Büchern auch ein entsprechend breiter Raum gewidmet (sie tragen nicht zuletzt auch bereits Titel wie ‚Mortal Engines' oder ‚Infernal Devices'). Bei einer genaueren Betrachtung von deren Wesen wird zudem eine Art chiasmatischer Bewegung beobachtbar: Zum einen ist unsere heutige Technik in den Romanen nur noch in Form von archäologischen, funktionslosen Artefakten präsent, die fast ausschließlich um des mit ihnen assoziierten Vergangenheitsbezugs willen als kostbar erachtet werden; zum anderen jedoch werden uns heute nostalgisch anmutende Techniken wie z. B. Zeppeline in der von Reeve beschriebenen Welt als die gerade fortschrittlichste Technik empfunden, so dass die technischen Welten des Lesers und

der Romanfiguren wie ferne Spiegel zueinander stehen: Die jeweils aktuelle Technik der einen ist die nostalgische Gefühle weckende der anderen.

Andreas Böhns Beitrag zu *Mediennostalgie als Techniknostalgie* eröffnet den Schwerpunkt technische Medien. Diese spielen als neuartige Aufzeichnungsapparaturen eine wichtige Rolle im Wandel des Verhältnisses zur Vergangenheit, da sie dem kollektiven Gedächtnis wesentliche zusätzliche Archivierungsmöglichkeiten verschaffen. Kollektiv erinnert werden kann mit ihnen mittlerweile alles, was sich auditiv und visuell aufzeichnen lässt. Dieser audiovisuelle kulturelle Fundus kann jedoch nicht nur Nostalgie in Bezug auf die archivierten Inhalte begünstigen, sondern auch nostalgische Gefühle hinsichtlich der Art der Aufzeichnung wecken. Denn deren technische Verfasstheit fungiert nicht nur als funktionaler Zusammenhang in der *black box* des Apparats, sondern wirkt sich auch auf der Oberfläche der von diesem produzierten medialen Phänomene aus. Man sieht und/oder hört es einer Photographie, einer Tonaufzeichnung oder einem Film an, wann und von welcher Technik das Medienprodukt erzeugt wurde, und kann diese Eigentümlichkeit wiederum mit der eigenen Erinnerung im Rahmen der eigenen Lebensgeschichte und mit historischem Wissen über die mediale Entwicklung in Zusammenhang bringen. Die daraus resultierende Mediennostalgie wird nun innerhalb der Medien als Differenz zwischen dem jeweils aktuellen technischen Stand und einer Simulation älterer Entwicklungsstufen, also als Relation zwischen verschiedenen technisch bedingten und historisch indexierten Erscheinungsformen von Medialität inszeniert und reflektiert.

Silke Arnold-de Simine behandelt in ihrem Artikel *Mediennostalgie als Medienkritik in W.G. Sebalds ‚Austerlitz' (2001)*, betrachtet also einen literarischen Text, der unterschiedliche technische Medien thematisiert, die wie der *View-Master* veraltet sind oder die wie die Photographie und der Film in älteren und gegenüber dem heutigen technischen Stand defizitären Varianten vorkommen. Der Protagonist des Romans begibt sich auf eine Spurensuche, die ihm Aufschluss über das Schicksal seiner Familie geben soll, und bedient sich dabei sowohl unterschiedlicher Institutionen (Archiv, Bibliothek, Museum), die Medienprodukte der Vergangenheit aufbewahren, als auch unterschiedlicher Medien, bei denen er grundsätzlich die älteren Erscheinungsformen bevorzugt und für vertrauenswürdiger hält.

Der Beitrag von Dominik Schrey zu *Mediennostalgie und Cinephilie* untersucht die zunächst als Doublefeature vermarkteten Filme *Death Proof* und *Planet Terror* der Regisseure Quentin Tarantino und Robert Rodriguez. Beide Filme teilen sich einen gemeinsamen nostalgischen Bezugspunkt: das so genannte Grindhouse-Kino der 1970er und 1980er Jahre, das sich nicht zuletzt durch die katastrophalen Vorführbedingungen in heruntergekommenen Kinosälen auszeichnete. Diese materialen Defizite des Mediums rekonstruieren bzw. simulieren Tarantino und Rodriguez durch künstlich erzeugte Kratzer und andere Bildstörungen, stehen dabei aber für völlig entgegengesetzte Antworten auf die gemeinsame Frage, wie sich das Medium Film infolge der Digitalisierung verändert. Tarantino trauert in *Death Proof* dem analogen

und indexikalischen Charakter des Mediums Film nach, während Rodriguez die Möglichkeiten digitaler Bildmanipulation zelebriert und zu beweisen versucht, dass das Digitale sogar authentischer analog aussehen kann als das Analoge selbst.

Sebastian Felzmanns Artikel *Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele* untersucht diese technikaffine Nostalgie aus zwei Blickwinkeln. Zum einen beobachtet er Mediennutzer, welche innerhalb von kommunikativen Akten sich nostalgisch auf ‚veraltete' Spiele rückbesinnen, und versucht, diese Mediennostalgie durch die Entwicklung der Spiele zu begründen. Dazu wird die immer weiter voran schreitende Technik in Verbindung mit den jeweiligen Ausprägungen der Spiele zu einem bestimmten Zeitpunkt untersucht. Vor diesem Hintergrund richtet der Beitrag seinen Blick zum anderen auch auf bewusst nostalgisch gestaltete Videospiele und versucht, deren Wirkung auf den Nutzer durch das Formzitat früherer Manifestationen und den Bezug auf deren überkommenen Stil zu erklären.

Die Beiträge dieses Bandes umreißen Forschungsperspektiven auf techniknostalgische Phänomene in den technischen Feldern Mobilität (Auto und Bahn), Architektur und Städtebau (reale und virtuelle Retro-Räume, Historismen in Konstruktion und Design sowie postapokalyptische nostalgiegeladene Utopien) und technische Medien (Photographie, Film und Videospiele). Sie präsentieren erste Ergebnisse von Untersuchungen zu ausgewählten Beispielen, die die Fruchtbarkeit dieses Forschungsfelds aufzeigen, und demonstrieren zugleich, dass die Forschung im Verhältnis zur rasanten Zunahme der betreffenden Phänomene bisher nicht Schritt gehalten hat. Nostalgie wurde jüngst verstärkt als allgemeine kulturelle Erscheinung, aber kaum in ihrer Relation zur technologischen Entwicklung betrachtet. Das vorliegende Buch stellt einen ersten Schritt dar, dieses Defizit zu beheben, der weitere vertiefende Forschungsanstrengungen nach sich ziehen soll.

Literatur

Böhn, Andreas (2007): Nostalgia of the Media / in the Media. In: Nöth, Winfried; Bishara, Nina (Hg.): Self-Reference in the Media. Berlin/New York, S. 143-154.

Boym, Svetlana (2001): The Future of Nostalgia. New York.

Dika, Vera (2003): Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia. Cambridge.

Fischer, Volker (1980): Nostalgie. Geschichte und Kultur als Trödelmarkt. Luzern/Frankfurt a. M.

Husserl, Edmund (1969): Zur Phänomenologie des inneren Zeitbewusstseins. Hg. v. Rudolf Boehm (=Husserliana X). Den Haag

Hutcheon, Linda (2000): Irony, Nostalgia, and the Postmodern. In: Methods for the Study of Literature as Cultural Memory, Studies in Comparative Literature 30, S. 189-207.

Moran, Joe (2002): Childhood and Nostalgia in Contemporary Culture. In: European Journal of Cultural Studies, 5, S. 156-174.

Reents, Edo (2009): Der Opel, den ihr kennt. FAZ Nr. 74 vom 28. März, S. 29

Sprengler, Christine (2009): Screening Nostalgia. Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film. New York/Oxford

Suominen, Jaakko (2007): The Past as Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. In: Andrew Hutchison (Hg.): The Future of Digital Media Culture. Proceedings of perthDAC2007. Perth, S. 15-25.

Whalen, Zach und Laurie N. Taylor, Hg. (2008): Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games. Nashville.

Fortdauer und Wiederkehr des Alten in der Technik

Kurt Möser

In der aktuellen Technikgeschichtsschreibung gibt es, wenn man eine große Blickdistanz einnimmt, zwei große Erzählungen: die von der Entstehung und Durchsetzung des Neuen, also von Innovation und Diffusion, und, in den letzten zwanzig Jahren verstärkt auftretend, die Erzählung vom Gebrauch, von Nutzungsformen und Nutzern technischer Artefakte. Der erste Typus von Erzählungen war und ist eher produkt- und auch produktionsorientiert. Er beschreibt vorwiegend die Bedingungen der Technikentstehung, der Problemstellungen, auf die neue Artefakte reagierten, oder die Prozesse des Transfers aus der Forschung über die Entwicklung in die Marktfähigmachung und die Durchsetzung. Dieser immer wieder reflektierte und modifizierte, gleichwohl ‚klassische' Ansatz erzählt vorwiegend vom Wandel, von der Entstehung des Neuen, von der zunehmenden Relevanz der Forschungsbasierung von Innovationsprozessen, von einer ‚invention of invention', von systemischen und organisierten Innovationen. Überwiegend beschäftigt man sich mit erfolgreichen Diffusionsfällen.

Die Frage, wie Neues entwickelt wird – oder, etwas anders nuanciert: wie sich Neues entwickelt – und sich schließlich durchsetzt, um das Alte abzulösen, scheint das eigentlich ‚heiße' Thema der Technikgeschichte zu sein. Auffällig ist, dass dieses vorwiegend erfolgszentrierte Erzählmuster sowohl bei einer immanentistischen Konzentration auf Prozesse, auf technikzentrierte Entwicklung, auftritt, als auch bei einer Fokussierung auf die soziale Konstruktion, wie sie in den letzten beiden Jahrzehnten zu einer Perspektiverweiterung der Technikgeschichtsschreibung führte (Bijker 1990). Viel seltener finden gescheiterte Innovationsprozesse wissenschaftliche Aufmerksamkeit (Bauer 2006), d. h. das Ausbleiben von Entwicklung und deren Durchsetzung, sei es aus engeren technikimmanenten oder aus sozial bestimmten Ursachen.

Auch der zweite Typus von Erzählungen, der vom Gebrauch technischer Artefakte, konzentriert sich vorwiegend auf das Neue. Wie technische Innovationen sich im Alltag auswirken, wie neue Produkte und Prozesse in der Industrie aufgenommen werden und wie Innovationen ‚unten' beim Nutzer oder der Nutzerin oder bei ‚relevant user groups' ankommen, steht dann im Fokus des Interesses. Aber hier muss schon einmal ein Einwand formuliert werden: Gebrauchsgeschichten sind nicht kongruent mit Geschichten des Wandels und der Dynamisierung. Bei der Betrachtung des

Gebrauchs von Technik im Alltag wird man schnell darauf stoßen, dass Innovationen und der Umgang mit ihnen in den meisten Fällen nur ein Ausschnitt des Umgangs mit Technik und des Lebens von Nutzern mit Technik darstellen. Denn Alltagstechnik ist sehr oft ältere oder alte Technik. Der Alltagsgebrauch ist häufig genug nicht durch Wandel und Entwicklung, sondern ebenso durch statische Elemente, durch lange Nutzungszyklen, durch Dauer statt Dynamik charakterisiert. Nicht immer wird dies auch so wahrgenommen. Neben dem aufmerksamkeitsheischenden Neuen haben wir es immer mit der Persistenz selbstverständlich gewordener, weniger spektakulärer, oder gar außerhalb der Wahrnehmung geratener älterer, stabiler Technologien zu tun, die sich nur langsam wandeln.

Das Verhältnis von technischer Innovation und Nutzung älterer Technologien ist nun allerdings nicht immer einfach zu beschreiben und zu systematisieren, weil sektoral durchaus unterschiedliche Beziehungen zwischen dem Alten und dem Neuen zu beobachten sind. Lange Genutztes kann häufig auch angesichts der Konkurrenz des Neuen weiter dominieren und lange Nutzungszeiten haben; es kann mit neueren Technologien koexistieren, oft genug in bestimmten sozialen Schichten oder Gruppen. Zudem gibt es Hybridformen aus Altem und Neuem und durchweg kommt es zu Innovationen in alten Technologien in der Auseinandersetzung mit Neuem. Vor allem aber finden sich beträchtliche soziale und gerade auch regionale Ungleichzeitigkeiten.

Pointiert kann man sagen: Genutzt wird zu einem gegebenen Zeitraum immer nahezu alles aus dem Spektrum der verfügbaren Technologien – in unterschiedlichen qualitativen und quantitativen, regionalen, sektoralen oder sozial bestimmten Gewichtungen, mit verschiedenen Funktionszuschreibungen und mit verschiedenen sozialen Konstruktionen und ästhetischen Valorisierungen. Zu William Gibsons Diktum: „The Future is here. It's just not widely distributed yet" (zit. n. Berkun 2007, S. 66) gilt ebenso auch die Umkehrung: Die Vergangenheit ist hier; sie ist nur manchmal nicht mehr weit verbreitet – oder sie ist weniger sichtbar, regional versteckt oder existiert in Reservaten.

1 Gegengeschichten des Alten

Es blieb nicht aus, dass die Vereinbarkeit von beiden großen Erzählungen, der der Innovationen und der des Gebrauchs, angezweifelt wurde. David Edgerton hat mit seiner Arbeit *The Shock of the Old* (Edgerton 2006) einen revisionistischen Ansatz vorgelegt. Er wirft der aktuellen Technikgeschichtsschreibung Innovationszentrismus vor, der einer Analyse und Interpretation des konkreten Umgehens mit Technik nicht gerecht zu werden vermag. Außerdem argumentiert er, dass Nutzerkulturen von Technologien nicht adäquat mit alleine innovationszentrischen Perspektiven zu verstehen sind, und dass letztlich eine nutzerzentrierte Technikgeschichte, die Altes weiter nutzt,

nicht als innovationsbasierte Technikgeschichte geschrieben werden kann. Dies wird von ihm an einer Vielzahl von Technikfeldern durchdekliniert.

Edgertons Gegengeschichte zur Innovationszentriertheit ist singulär geblieben, während verschiedene Technikhistoriker stattdessen Erklärungen der Stabilität von Technologien angeboten haben. Thomas P. Hughes etwa entwarf ein Verstehensmodell (Hughes 1989) und führte Kategorien ein, mit denen die Stabilisierung und das Fortbestehen von älteren Technologien selbst beim Auftreten von Innovationen beschrieben werden kann. Obwohl sein eigentliches Interesse bei technosozialen Innovationsprozessen liegt, bietet er auch ein Erklärungsmuster für Stabilität an. Er spricht von einem ‚technological momentum', das eine Technologie gewinnen und dann stabilisieren kann. Gemeint ist damit ein ‚Schwungmoment' mit Beharrungsvermögen, das sowohl eine neue Technologie zur Ausbreitung bringt als auch deren Ausstrahlung in andere technische Felder begünstigt, die mit der neuen Technologie verbunden sind, an ihrer Produktion beteiligt ist oder ihre Infrastruktur erweitert. Das ‚technological momentum' trägt nun allerdings nicht nur zur Ausbreitung, sondern vor allem auch zur Beibehaltung eines soziotechnischen Systems bei – auch unter gewandelten Bedingungen, die eigentlich eine Ablösung favorisieren würden. Darüber hinaus kann auch die Haltung der Nutzungs- und Konsumseite mit diesem Erklärungsmodell verstanden werden, da das stabil gewordene System nicht nur produktionsseitig, sondern auch nutzerseitig ein beharrungsförderndes ‚momentum' entwickelt und dann nur schwer verlassen werden kann.

Das ‚technological momentum' ist ein Muster, das Systementstehung wie auch Systemstabilisierung beschreiben kann, während Hughes' Begriff einer technischen ‚inertia' noch stärker auf dessen Fortdauer zielt. Denn das formierte System neigt dazu, sich selbst zu stabilisieren, weil die Wahlmöglichkeiten durch das pfadbestimmende System eingeschränkt werden. Das heißt, je größer, integrierter und technisch wie sozial ‚systemischer' ein soziotechnisches System ist, desto stabiler, träger und innovationsresistenter muss es sein. Das, was Hughes ‚soft determinism' nennt, führt zu einer Perpetuierung eines stabilisierten technischen Pfades selbst unter dem Ansturm des Neuen, zu einer letztlich strukturbedingten, nicht auf handelnde Personen reduzierbaren Abwehr von Innovationen und damit zu einer faktischen Beschränkung der Wahlmöglichkeiten von Handelnden.

Weitere Ansätze zum Verstehen des Alten in der Technik finden sich bei einem bestimmten Typus von populären Texten außerhalb der akademischen Technikgeschichtsschreibung, die sich die Stimulation von Innovationen in Wirtschaftsunternehmen zur Aufgabe gemacht haben. Sie versuchen, aus der Analyse von Innovationsbedingungen Handlungsanweisungen zu geben, um Unternehmen und Institute auf der institutionellen Ebene innovationsbereiter und ‚zukunftsfähiger' zu machen. Ein anregender und hoch gepriesener Text dieser Gattung ist *The Myths of Innovation* von Scott Berkun (Berkun 2007). Man kann nun seine Analysen und die abgeleiteten Maximen gegen den Strich lesen und die negativen, innovationsstörenden oder -blockie-

renden kontextuellen Bedingungen als Basis für eine Geschichte der Persistenz vorhandener Technologien und ihrer wirtschaftlichen und institutionellen Rahmenbedingungen lesen.

Im Folgenden sollen – ohne Anspruch auf Vollständigkeit oder weitergehende Systematisierung – einige Typen des Fortbestehens alter Technologien benannt und mit Beispielen vorgestellt werden. Es wird um verschiedene Formen des Gebrauchs älterer Technologien gehen, um Aktivierung und Reaktivierung, um die Integration von Neuem mit Altem, wie auch um Altes in innovativen Kontexten, um Formen des Austauschs des Alten mit erfolgreicheren, konkurrierenden Technologien. Einen Schwerpunkt wird hier die Transportgeschichte bilden (Möser 2008). Das Wiederaufgreifen älterer Technologien nach Phasen ihrer Zurückdrängung oder ihres Verschwindens erfolgt stets in anderen technosozialen Zusammenhängen. Aber auch dann, wenn eine Technologie über lange Zeiträume genutzt wird und im Vordergrund bleibt, kann sie durch mitunter recht unterschiedliche Nutzungszusammenhänge kontextualisiert werden, die dann diachron untersucht werden müssen. Ein technisches System kann im Lauf seines Lebenszyklus eine sehr unterschiedliche Nutzungsgeschichte besitzen und sehr unterschiedlich bewertet werden. Erforderlich ist in jedem Fall die jeweilige kulturelle, wirtschaftliche und soziale Positionierung von lange verwendeten wie auch von reaktivierten Technologien. Dazu ist zunächst eine Bestandsaufnahme erforderlich.

2 Einfachere, billigere, robustere, systemkonformere Technologien

Das Alte wird durch produktionsseitige Faktoren wie Massenfertigung so billig, dass es auch die dominierende Technologie bleiben kann, wenn ‚bessere' Technologien zur Verfügung stehen, sogar solche, die nutzerangepasster oder objektiv funktionaler sind. Das trifft auf bestimmte Nutzungssektoren der Industrieländer, besonders aber auf prekäre Ökonomien ärmerer Länder zu. Ein Beispiel ist das netzunabhängige Transistorradio, das in den Industriestaaten längst als dominierendes Medium abgelöst wurde, und auch kaum mehr eine Nischenexistenz besitzt. Trotz gravierender Unzulänglichkeiten, wie Tonqualität, beschränkte Lautstärke und vor allem Batteriebedarf überlebt das Batterie-Transistorradio aber in weiten Teilen Afrikas oder Südamerikas, weil es sehr billig hergestellt oder kostengünstig importiert wird, aber auch deswegen, weil es ein prototypisches infrastrukturunabhängiges Objekt ist.

Alte Technologien können auch dann überleben, wenn sie die Nutzer nicht überfordern, wenn weniger ‚skills' bei der Bedienung erforderlich sind, wenn sie weniger störanfällig oder im Havariefall leichter reparierbar sind. Ein Beispiel ist die kontinuierliche Fertigung von Motorrädern und Automobilen der 1950er Jahre in Indien. Der

Hindustan Ambassador, ursprünglich ab 1954 gebaut als *Morris Oxford*, und das 350 ccm-Motorrad *Enfield India*, ab 1951 als britische *Royal Enfield* gebaut, sind bis heute beliebt, weil sie an die spezifischen Infrastruktur- und Nutzungsbedingungen des Landes angepasst sind. Die beiden robusten Fahrzeugtypen sind bis heute im Gebrauch, da sie mit ihren Federungssystemen mit der Straßen-Infrastruktur besser zurecht kommen als modernere Fahrzeuge und weil – im Fall des *Hindustan Ambassador* – einfache Vergaser die verfügbaren Treibstoffe, die wechselnde und generell niedrige Spritqualität und oft Verunreinigungen aufweisen, besser verarbeiten können als moderne Einspritzsysteme. Zudem sind die alten Fahrzeuge ausgesprochen reparaturfreundlich aufgebaut. Nicht zuletzt ist die Wartungs- und Reparaturinfrastruktur – in Form von ‚roadside shops' – und auch die improvisierte Ersatzteilversorgung durch Kleinhersteller auf diese Typen ausgerichtet. Dies wäre einmal als Fall von infrastruktureller ‚inertia' zu beschreiben, die eine vorhandene Technologie in hohem Maß stabilisiert, zum anderen auch nutzungsangepasste symbiotische Infrastruktur. Die Nutzer tolerieren, dass bei diesen Fahrzeugen Anforderungen an Umweltverträglichkeit und Treibstoffeffizienz weniger gut erfüllt werden als bei moderneren Fahrzeugen. Dies ist ein Symptom von abweichenden Priorisierungen unter spezifischen Nutzungsbedingungen.

Ein Faktor, der die militärische Bevorzugung älterer Technologien mitbestimmt, ist die Anforderung der Resilienz. Dass etwa Elektronikröhren – oder gar nur mechanische Schaltbauteile – in sowjetischen Militärjets bis in die 1990er Jahre verwendet wurden, hängt auch mit deren höherer Widerstandsfähigkeit gegen den elektromagnetischen Puls (EMP) zusammen, der bei Kernwaffendetonationen auftritt. Ähnlich gelagerte Resilienzanforderungen führen zur Beibehaltung der simplen, alten, aber weniger störanfälligen Magnetzündung in den Kolbenmotoren heutiger Sportflugzeuge. Auch hier erfolgt ein Verzicht auf potentiell effizienzerhöhende, aber kompliziertere Elektronik, weil die Vorläufertechnologie das zentrale Kriterium geringerer Störanfälligkeit erfüllt.

Das Alte ist also in vielen Fällen robuster und fehlertoleranter als das Neue. Ein eher seltenerer Fall liegt vor, wenn die Kriterien von Einfachheit und Zuverlässigkeit das technisch Neue begünstigen. So hatte etwa der leistungsstarke Kolbenflugmotor um 1950 einen so hohen Komplexitätsgrad erreicht – es waren Mehrfachsternmotoren mit Zylindern in drei Vertikalebenen, die komplexe Zünd- und Kühlsysteme sowie Mehrfachaufladung erforderten –, dass die Einführung von Jet-Triebwerken zu einer erheblichen Vereinfachung und Resilienzerhöhung führte und damit neben anderen Faktoren die neue Technologie begünstigte.

In vielen Fällen erweist sich das Alte als vergleichsweise hoch adaptibel und leicht rekonstruierbar unter veränderten Nutzungsbedingungen. Scheinbar alte Technologien werden funktional an gewandelte Nutzungsanforderungen und an besondere Zwecke angepasst, während neuere Technologien oft nicht adaptiert werden können. So werden immer wieder leichte, ältere Sportflugzeuge für spezielle militärische

Zwecke, zum ‚Polizieren' und zur ‚counter-insurgency'-Arbeit umkonstruiert. Sie erweisen sich dann gegenüber High-Tech-Strahlflugzeugen, die potentiell schneller sind und militärisch wirksamer sein müssten, als Waffe der Wahl. (Seagrave 1982)

Die Einpassung in bestehende Infrastrukturen und die Vereinbarkeit mit den vorhandenen technischen Systemen, wie sie Hughes beschreibt, ist ein Selektionskriterium, das in vielen Fällen ältere Technologien bevorzugt oder mindestens die Diffusion von Neuem verzögert oder behindert. Allein technisch, nicht einmal sozial betrachtet, neigen Systeme zur Perpetuierung des Bestehenden. Ein Beispiel ist die Versorgungsinfrastruktur für Verbrennungsmotoren, deren relative Ubiquität und Simplizität, verglichen etwa mit einer Versorgungsinfrastruktur für Wasserstoff, zur Pfadabhängigkeit des Otto- und Dieselmotors für Straßenfahrzeuge entscheidend beiträgt. Für eine künftige wasserstoffbasierte Antriebstechnik müsste unter erheblichen Investitionen eine völlig neue, sichere Speicher-, Verteilungs- und Betankungstechnologie mit neuen technischen Lösungen aufgebaut werden, die zudem einen ähnlichen Grad von Fehlertoleranz und Bedieneinfachheit aufweisen müsste wie die bestehenden Tankstellen. Dazu kommen produktionsseitige Stabilisierungsvorgänge: Vorhandene Herstellungs- und Vermarktungsweisen tendieren zur Selbststabilisierung, wenn das Gesamtsystem groß genug und stark ausformuliert ist.

Prinzipiell gilt: Je verästelter, differenzierter und sektorenbestimmender ein technosoziales System ist, desto stabiler und damit technisch konservativer ist es. Das betrifft nicht nur eine ‚Abschließung' auf der Seite der Produktauslegung, sondern gerade auch ein Stabilhalten der Nutzungsweisen, also eine Stabilisierung von unten, von den Nutzern. Systemstabilität und Innovationsblockaden werden dann gemeinsam von der Produktions- wie von der Nutzerseite erzeugt.

3 Defizienzen, Defekte und Risiken des Neuen in Frieden und Krieg

Innovative Technologien erweisen sich in ihrer frühen Diffusionsphase nicht selten als fehleranfällig und sogar als speziell unfallträchtig. In besonderem Maß ist das etwa bei technischen Systemen der Fall, die unter Einführungsdruck standen. So galten manche innovative Flugzeugmuster, die während der beiden Weltkriege sehr schnell ‚frontreif' gemacht werden mussten, als außerordentlich defektbehaftet. Typisch dafür waren die deutschen ‚Riesenflugzeuge' des Ersten Weltkrieges, die das technische Limit der Gemischtbauweise ausreizten. In diesem Fall eliminierte sich eine neue Technologie durch Unfälle nahezu selbst – ein Fall, der sich bei der Absturzserie des bei der Einführung technisch hoch avancierten Lockheed *Starfighter F 104G* mit 291 Crashs wiederholte, ohne dass hier der Druck einer realen Kriegssituation dahinter stand.

Ein weiterer Fall ist die offenbar mangelnde Seefähigkeit von Panzerschiffen der 1870er und 1880er Jahre (Beeler 2001). Der wegen geringer Zielfläche militärisch funktionale und zugleich konstruktiv sich ergebende geringe Freibord von ‚Monitoren' und Turmpanzerschiffen nach 1861 reduzierte ihre Seetauglichkeit erheblich. Die militärisch-taktisch gewünschten Eigenschaften einer niedrigen Silhouette, eines Verzichts auf ein Segelrig, und dann auch noch die Artillerieaufstellung in einem hoch bauenden Drehturm mit großem Bestreichungswinkel führten zu einer gefährlichen Instabilität. Ihr fiel das Typschiff, der *Monitor* des schwedischen Ingenieurs Ericson, ebenso zum Opfer wie das innovative Turmpanzerschiff *Captain* der britischen Marine. Konsequenterweise wurde die breite Durchsetzung der Technologie seefähiger Panzerschiffe verzögert.

Ein dritter Fallkomplex ist die Unfallserie der ersten innovativen Strahl-Passagierflugzeuge vom Typ deHavilland *Comet*, deren Druckkörper Ermüdungsbrüche bekam, was zum Auseinanderbrechen in der Luft führte (deHavilland 1962). In allen diesen Fällen blockierten technische Unzulänglichkeiten, nicht beherrschte Komplexitäten oder Kontingenzen für teilweise längere Zeiträume die Ablösung des Alten.

Generell ist hier nach der Rolle von Unfällen als Innovationsblockaden zu fragen. Als Gegenbeispiel lässt sich etwa die erhebliche soziale Toleranz gegen Unfälle bei den frühen Flugpionieren anführen, ja sogar die Faszination des Publikums durch Abstürze. Unfallrisiken sind im Fall innovativer Technologien wie der Hochräder, kleiner Segelboote und vor allem bei Flugzeugen nicht allein akzeptiert, sondern zu einem Element der Diffusion der innovativen Technologie geworden und haben zur Ausbildung des Habitus der Nutzer des Neuen beigetragen. Risiken durch ‚Kopfstürze' bei Rädern, Kentergefahren oder Absturzrisiken können, wenn man sich ihnen aussetzt, auf Mut, Risikobereitschaft und geschlechterspezifische ‚Nehmerqualitäten' hinweisen. In diesen Fällen wurden sie offenbar breit als unvermeidbar, ja als Fortschrittsvoraussetzung akzeptiert und waren damit letztlich innovationsfördernd. Gemäß Otto Lilienthals letztem Wort „Opfer müssen gebracht werden" wurden hier Unfälle und Risiken zu einem essentiellen Merkmal eines Fortschrittsglaubens und unterstützten letztlich Technologieeinführungen. Demnach wäre das Alte das Sichere, das genau wegen dieser Sicherheit Nutzungsakzeptanz besitzt, wohingegen Innovationen Risiken tragen, die aber ebenfalls Akzeptanz bewirken. Paradoxerweise können sowohl Sicherheits- wie Risikofaktoren die Stabilisierung des Alten oder die Durchsetzung des Neuen befördern; hier sind jeweils Einzelanalysen erforderlich.

Ein typisches Feld für die Reaktivierung des Alten sind Situationen, in denen neue Technologien nicht oder nicht mehr zur Verfügung stehen, oder auch auf bestimmte Sektoren technischer Anwendungsfelder umgeleitet werden. Das geschieht oft in Kriegs- oder Krisenzeiten. In beiden Weltkriegen musste sich beispielsweise die zivile Versorgung der militärischen unterordnen, was oft zur Nutzung einfacher herstellbarer oder älterer Technologien führte. Oft war dies mit Infrastrukturabkoppelungen versehen (etwa beim Ersatz von Gasherden durch Petroleumkocher). In vielen Fällen haben

die veränderten Rahmenbedingungen, wie zum Beispiel veränderte Ressourcenverteilungen in verschiedenen militärischen Anwendungsfeldern oder auch veränderte geplante Versorgungsprioritäten für Rohstoffe, Energie und personale Ressourcen, zum Überleben und zur Reaktivierung älterer Technik geführt. So wurde der an sich effizientere und ‚modernere' Kardanantrieb bei LKWs im Ersten Weltkrieg durch die zuvor schon obsolete Technik des Kettenantriebes ersetzt, weil die erforderlichen Qualitätsstähle für Kardangelenke knapp waren und der LKW-Produktion die veredelten Stähle nicht zur Verfügung gestellt wurden. Auch Spirituskocher oder ‚Kochkisten' waren im Ersten Weltkrieg eine typische ‚Austerity-Technik'. Im Fall der spritsparenden Holzvergaser im darauffolgenden Weltkrieg stellt sich die Lage etwas anders dar: Auch wenn die Holzvergaser archaisch und regredierend anmuten mögen, so waren sie doch innovative technische Lösungen für eine energetische Knappheitssituation und mussten neu entwickelt werden. Unter Knappheitsbedingungen kommt es mitunter zu kuriosen Technikhybriden zwischen Alt und Neu, zwischen Regressionsformen und innovativen Ansätzen. Zu nennen ist hier etwa die Verwendung heimischen Braunkohlestaubs für Staustrahltriebwerke, der für die Flügelbomben *Fi 103* (*V1*) erprobt wurde.

Wenn die ersetzende Technologie keinen Nutzungs-Mehrwert hat oder in den Augen der Nutzer zu haben scheint, dann tendieren die Nutzer zum Verzicht auf eine Übernahme des Neuen. Das ist, wie immer bei technosozialen Systemen, ein Vorgang, der durch einen sozialen Wandel der Erwartungen an Technologien dynamisiert wird. Ein Beispiel ist der vorgebliche ‚Misserfolg' des Wankelmotors als Autoantrieb. Nach 1965 schien der innovative Kreiskolbenmotor die nahezu automatisch gegebene Substitutionstechnologie für den alten Hubkolbenmotor zu sein, und dies vor allem in der Erwartung der Öffentlichkeit. Während die Verbrennungsmotoren-Fachleute in der Mehrzahl eher skeptisch waren, erwarteten viele Autofahrer einen ‚kochtopfkleinen Wundermotor', der vibrationsfrei, ästhetisch und elegant die Autos der Zukunft antreiben sollte (Popplow 2003). Mit dem Wandel der Optimierungsanforderungen im Gefolge der ersten Ölkrise 1973 und der Ressourcendiskussion veränderten sich aber die Nutzungsanforderungen an einen Fahrzeugantrieb, und zwar nicht technikimmanent, sondern durch wirtschaftliche, soziale und politische Faktoren. Als Treibstoffeffizienz statt Antriebseleganz in den Vordergrund rückte – dies war eher eine Schwäche des Wankelmotors –, setzten schließlich Autohersteller und auch die Nutzer eher auf den kleinen Fahrzeugdiesel. Damit blockierten gewandelte Gebrauchswertanforderungen einen Innovationsprozess, der eigentlich von vielen erwartet worden war, und der in der Nutzeröffentlichkeit auch eine hohe Akzeptanz besaß.

4 Innovationen im Alten

Es gibt immer wieder Wandlungsprozesse alter Technologien, die deren Lebensdauer verlängern und die Nutzerorientierung und Praxisgerechtigkeit so sehr verbessern, dass die Nutzbarkeit beträchtlich erhöht wird. In solchen Fällen bleibt die Konkurrenzfähigkeit auch dann erhalten, wenn die Wettbewerbssituation durch das Auftreten neuer Technik härter wird. Beispiele hierfür wären etwa die Synchronisation im Schaltgetriebe von Autos, die zu einer erheblichen Bedienerleichterung gegenüber dem unsynchronisierten Getriebe führte. Das bewirkte, wie Gijs Mom zeigte (Mom 1997), dass das Benzinautomobil gegenüber dem eigentlich leichter zu bedienenden Elektrofahrzeug konkurrenzfähig blieb und schließlich dominierte.

Diese Erscheinung wurde von Ward als ‚sailing ship effect' (Ward 1967), und von Gijs Mom als ‚Pluto-Effekt' beschrieben. Gijs Moms Metaphorik bezieht sich auf Disneys Hund Pluto – die alte Technologie –, der eine Wurst – die neue Technologie – vorgehalten bekommt, die er nie erreicht. Wenn Pluto damit den Karren zieht, so folgt die alte Technologie der Provokation durch das Neue, wodurch schließlich eine Bewegung des Gesamtsystems eintritt. Wards ‚sailing ship effect' entstand in der Beschreibung des Konkurrenzfähig-Bleibens der Segel- gegenüber der Dampfschiffahrt; er kann bei Hochsee-Segelschiffen um 1900 festgestellt werden: Bessere Rumpfformen, mechanische Bedienfunktionen zur Reduktion der Mannschaftsstärke, neue Materialien wie Stahlrohr für Masten und Rahen hielten eine eigentlich veraltete Technologie konkurrenzfähig. Das ‚rekonstruierte' Segelschiff nach 1880 vermochte mit dem Dampfschiff, das durch effizientere Kessel und Maschinenanlagen ebenfalls einen Technologieschub erfuhr, mitzuhalten.

Der Technologietransfer vom Alten ins Neue in der Landtechnik, etwa in Form der Luftbereifung für Ackerwagen mit Pferdetraktion, ist ebenfalls ein Beispielfeld. Luftbereifung und Lagertechnik zum leichteren Abrollen, beides von Motorfahrzeugen übertragen, diente der Effizienzerhöhung des tierischen Motors und damit der Prolongation einer Ablösung einer alten Technologie, die um 1925 zu Verfügung stand, über einige Jahrzehnte. Eine weitere Rolle, neben allgemeineren Fragen der Kapitalinvestition in der Landwirtschaft, spielten dabei auch Massenfertigungsverfahren der Ackerwagen. Sie führten zu einer überproportionalen Verbilligung der alten Technik und damit zu einer Abstandsvergrößerung des Preises gegenüber moderneren Transportmitteln.

Alte Technologien bleiben dann im Gebrauch oder werden sogar reaktiviert, wenn sie nutzerspezifische Anforderungen besser erfüllen als potentielle Substitutionstechnologien, und dies mitunter trotz produzentenseitiger Innovationspropagierung. Die ‚relative advantage' des Neuen, eine Voraussetzung von Innovationen (Berkun 2007, S. 64), ist dann nicht gegeben. Die Frage der funktionalen Effizienz wird oft von den Nutzern anders beurteilt als von den Produzenten oder den Protagonisten der Innova-

tionen. Gerade der Optimismus professioneller Techniker bezüglich Neuentwicklungen wird von den Nutzern mitunter nicht geteilt, weil sie oft andere Nutzungskriterien als technische in den Vordergrund ihres Anforderungsprofils stellen. Auch Produktionserfordernisse neuer Technologien spielen eine Rolle: Das Alte ist in einigen Fällen einfacher oder ressourcensparender herzustellen. In diesen Kontexten ist auch die lange Beibehaltung von Holz als Flugzeugbaumaterial, längst nach der Einführung von Metallflugzeugen nach 1918, situiert. Holzflugzeuge konnten in vorhandenen Fabriken, mit den ‚skills' bisheriger handwerklicher Verarbeitung einfacher gebaut und gewartet werden; die möglichen Nachteile geringerer Lebensdauer spielten für manche Nutzeranforderungen, wie etwa für kurzlebige Jagdmaschinen, eine geringere Rolle. (Schatzberg 1994)

Typisch hierfür sind die Militärs. Sie haben immer wieder eine robustere, bewährte ‚foolproof'-Technologie einer innovativen vorgezogen, nicht weil sie per se konservativ sind, sondern weil ihre spezifischen Anwendungskriterien von ganzen Bündeln nichttechnischer Faktoren mitbestimmt werden – seien sie real oder antizipiert. So wurde die Einführung von Mehrladegewehren, die schon von den Nordstaaten während des amerikanischen Bürgerkrieges massengefertigt und eingesetzt wurden, anfangs von europäischen Armeen verzögert, weil man einerseits (nicht ganz unbegründet) die Technik für störanfällig hielt, andererseits (auch nicht ganz unbegründet) Munitionsverschwendung befürchtete. Man erwartete, dass sich die so ausgerüsteten Truppen rasch ‚verschossen', was die Nachschublogistik komplizierte. Angesichts der prekären Nachschubsituation und der Diskrepanz zwischen Truppenmobilität und der Geschwindigkeit und Kapazität des Versorgungstrains waren diese operativen Bedenken weniger absurd, als manche kritische Militärhistoriker heute meinen.

Nach militärischer Logik findet eine Bevorzugung älterer Technologien also statt, wenn sie effizienter scheinen – unter wirtschaftlichen, vor allem aber operativen, also militärisch-funktionalen Kriterien. Das war etwa bei der Bewertung des Gaskrieges nach 1918 der Fall. Einwände gegen die ‚moderne' Gaskriegführung wurden von professionellen Militärs nicht aus humanitären Gründen vorgebracht, sondern weil ihnen die Einsatzeffektivität geringer schien als die klassischen Sprenggeschosse der Artillerie. Ein extremes Beispiel dafür, dass die letalsten, also für den spezifischen Kriegführungstypus funktionalsten Technologien die alten Technologien sind, nennt Edgerton: Die zwei Millionen Macheten, die die rwandische Regierung importierte und verteilen ließ, wurden zur ‚weapon of choice' für den Völkermord an den Tutsi. Sie besaßen die wohl höchste Tötungseffizienz, die eine Waffentechnik jemals besaß, bezogen auf den Aufwand, gerade weil sie so simpel und billig waren.

Gescheiterte, verzögert eingeführte oder technisch problematische Innovationen geben älteren Technologien dann neue Chancen, wenn das Neue seine funktionale Mindertauglichkeit erwiesen hat. Als etwa nach dem gelungenen *Apollo*-Programm die technische Zukunft der Raumfahrt geplant wurde, wollte man von den als zu teuer und zu aufwändig eingeschätzten ‚Wegwerfraketen' zu flugzeugähnlichen, mit gerin-

gem Aufwand wieder verwendbaren ‚Raumgleitern' gelangen. Doch die amerikanischen Space Shuttles waren nie so unproblematisch, schnell und billig wiederverwendbar wie anfangs geplant. Wegen technischer Schwierigkeiten, aber auch wegen finanzieller Restriktionen bekamen sie Wegwerfkomponenten in Form von Feststoff-‚Boosterraketen' und einem großen Treibstofftank. Die entstehende Hybridtechnologie aus Startraketen alten Typs und einem innovativen ‚Raumflugzeug' erwies sich als unfallträchtiger, teurer und technisch aufwändiger als antizipiert. Speziell nach den beiden spektakulären Unfällen und den darauf folgenden Startverboten sprangen eigentlich als überholt angesehenen ‚Wegwerfraketen', vor allem die europäische Ariane, ein. Heute sieht es so aus, dass sie mittelfristig über die moderner scheinende Raumflugzeug-Technik dominieren werden.

Mindestens temporär gescheiterte oder verzögerte Modernisierungskonzepte sind gerade im militärischen Bereich häufig. Hier kann der Rekurs zum Segelantrieb von Dampfschiffen vor 1870 angeführt werden, der ursächlich mit den anfänglichen energetischen Unzulänglichkeiten der Innovation Schiffsdampfmaschine zusammenhing. Der hohe Kohleverbrauch der frühen Maschinen beschränkte die militärisch erforderliche Reichweite in unzumutbarer Weise und begünstigte eine Beibehaltung des Segelrigs. Erst eine Reihe von Innovationen im System Dampfpropulsion – Verbundverfahren, bessere Steuerungen, Verhinderung von Überhitzung, Expansionssteuerung oder Verbesserungen der Kesseltechnologie – mache den Dampfantrieb langstreckentauglich. Dies ist zugleich auch ein Fall dafür, dass inkrementelle Innovationen in einer eingeführten Basisinnovation diese erst diffusionsfähig machen und ihren Erfolg ermöglichen.

Auch später hatte das zunächst effizienter scheinende Neue mitunter so beträchtliche technische Unzulänglichkeiten, dass die Diffusion zum Stocken kam. In der Folge fand ein Rekurs auf Älteres in breiter Front statt. Kanonen-Jagdflugzeuge etwa erlebten nach 1955 ein Comeback, nachdem sich die vor allem in der US Air Force gepflegte konkrete Utopie des allein raketenbewaffneten Flugzeuges als nicht praxisgerecht erwiesen hatte. Während des Koreakrieges zeigten die vorwiegend kanonenbewaffneten MIGs gegenüber den scheinbar moderner bewaffneten, mit Luft-Luft-Raketen ausgerüsteten amerikanischen Maschinen eine deutliche Parität. Dies führte zu einer ‚Regression', zur Nachrüstung des raketenbewaffneten Jagdflugzeugs mit Kanonen.

5 Parallelwachstum und systemische Vorteile

Innovationsprozesse führten in einer signifikanten Reihe von Fällen nicht zur Substitution des Alten durch das Neue, sondern setzen zwei Prozesse in Gang: Erstens stimuliert das Neue technisch das Alte und zweitens ziehen Innovationen die alte Technologie nach sich, initiieren deren technische Adaption und können eine erneute Ausbreitung des Alten bewirken. Für den ersten Fall hat Gijs Mom, als Beispiel für den

erwähnten ‚Pluto-Effekt', die Wirkung der Konkurrenz des Elektrofahrzeuges zum Automobil mit Verbrennungsmotor untersucht. Die Bedieneinfachkeit, Sauberkeit und das leichte Starten des Elektrofahrzeuges hat den Benzinmotorwagen in eine technische Entwicklung getrieben, die zur Aufnahme einiger Qualitäten des Elektrofahrzeuges führte. Dazu gehörten etwa einfacher zu schaltende Getriebe und vor allem der Elektrostarter.

Für den zweiten Fall, der parallelen quantitativen Ausweitung des Alten im Gefolge des Neuen, ist als Beispiel das Wachstum des Pferdetransports in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts anzuführen. Das sich stürmisch entwickelnde Eisenbahnsystem substituierte eben nicht den älteren Straßentransport, sondern schuf verstärkte Nachfrage nach Zubringerverkehr auf der Straße. (McShane/Tarr 2007) Die alte Technologie leistete eine Bedienung der Fläche, die die Eisenbahn systemisch nicht leisten konnte. Auch die beginnende Motorisierung des Güterverkehrs führte zunächst nicht zu einer Substitution des Pferdetransport, sondern eher zu einem Wachstum. (Thompson 1970) So kam es zu einer parallelen und sich wechselseitig stimulierenden Ausweitung der neuen und der alten Transportsysteme. Indikator dafür ist die Ausweitung des Pferdebestandes, der im Europa des 20. Jahrhunderts – kontraintuitiv – zunächst wuchs, bis um 1925 im Deutschen Reich der Zenit des Nutzpferdebestandes erreicht war. Ein ähnlicher Prozess ist beim Wachstum der Segel-Küstenschifffahrt vor 1900 zu beobachten. Dampfantrieb blieb zunächst die Domäne der Hochseeschiffahrt, deren Wachstum eine erhöhte Nachfrage nach Zubringer- und Verteilungstransport schuf, die zunächst durch die ältere, billigere Technologie der Küstensegler befriedigt werden konnte.

In einigen signifikanten Anwendungsfeldern werden alte Technologien beibehalten, weil systemische Vorteile genutzt werden, die die alte Technologie wirtschaftlicher oder auch technologisch sinnvoller und damit überlegen erscheinen lassen. Darunter fallen Nischen-Technologien wie etwa mit Bagasse befeuerte Dampflokomotiven bei Zuckerrohrfabriken, die die anfallenden Abfälle nach dem Auspressen des Zuckerrohrs energetisch verwerten. Sicher wären Diesellokomotiven für sich betrachtet effizienter, aber der praktisch kostenlose Energieanfall innerhalb des Nutzungssystems erlaubt ein Überleben der eigentlich ineffizientern alten Dampfmaschinentechnik. Im *Landesmuseum für Technik und Arbeit* in Mannheim findet sich eine große Tandem-Dampfmaschine von 1906, die noch bis in die 1980er Jahre hinein in einer Fensterrahmenfabrik Strom erzeugte. Der Dampfkessel verbrannte Abfallholz aus der Rahmenproduktion. Auch in diesem Fall kann eine Energienutzung älteren Typs konkurrenzfähig und wirtschaftlich bleiben, wenn sie als Teil eines Produktionssystems ökonomisch eingesetzt wird. Ein weiterer Faktor für eine mögliche Innovationsverzögerung oder -blockade ist deswegen eine unzureichende Systemkompatibilität. (Berkun 2007, S. 64) Gemeint ist damit, dass in solchen Fällen bestehende technische Systeme oder systemunterstützende Infrastrukturen eine Integration neuer Technologien erschweren oder gar zu einem bestimmten Zeitpunkt unmöglich machen.

Alte – oder ex post alt erscheinende – Technologien konnten immer wieder als Modernisierungsagenten wirken. Sie ermöglichten mitunter sogar die ‚Innovierbarkeit' eines Sektors und trugen so zur beschleunigten Entwicklung eines Technikfeldes bei, schoben Modernisierungsvorgänge an oder konnten für Folgemodernisierungen benutzt werden. Ein typisches Beispiel ist die pferdebetriebene mechanisierte Landwirtschaft der USA vor dem Verbrennungsmotor. Hier erfolgte die Mechanisierung der Getreideernte und der Heugewinnung seit dem Bürgerkrieg im alten Paradigma der Muskelkraftmaschine Pferd (Giedion 1982). Tierische Traktion hat zwar gegenüber dem späteren Verbrennungsmotor ein begrenztes und nicht beliebig multiplizierbares Kraftangebot, ermüdet, hat physisch begrenzte Einsatzzeiten und Empfindlichkeiten gegenüber Überlastung und nicht sachgemäßer Behandlung. Aber das Pferd war trotz solcher Limitationen eine für den ersten Mechanisierungsschritt (repräsentiert etwa durch McCormicks ‚reaper', durch ‚balers' und durch Geräte der Kleinmechanisierung von Farmen) adäquate, flexible, vor allem geländegängige Kraftquelle. Das Gespann aus zwei Tieren mit seinem Kraftangebot von etwa einem Kilowatt initiierte in den USA einen Mechanisierungsschub im alten, pferdebasierten System, ein Netz von Initialinnovationen, das dann später vom Verbrennungsmotor in der Landwirtschaft nur erweitert und quantitativ verändert werden musste.

Ein ähnliches Beispiel ist die Pferde-Metropolis um 1900. Sie ist, wie gezeigt wurde (McShane/Tarr 2007), kein Überbleibsel des Alten, kein der Ablösung harrendes und obsoletes Transportsystem, sondern etwas fundamental Neues. Technisch rekonstruierte Pferdeomnibusse und -straßenbahnen, neu entworfene Rollfuhrwagen, Schwerlastgespanne und ihre Groß-Infrastrukturen (wie etwa die Ställe der ‚carriers' in der Nähe der Londoner Bahnhöfe und Kanalumladepunkte) waren effiziente technische Systeme, die beträchtliche ‚forward linkages' erzeugten. Die hier durchgeführten Infrastrukturentwicklungen, Organisationsformen und Arbeitsverhältnisse modernisierten den städtischen Transport so erheblich, dass die spätere Motorisierung auf diesem Modernisierungsschub im Alten bruchlos aufbauen konnte.

6 Das alt Wirkende ist nicht das Alte

Die Kategorie ‚alte Technologie' ist, was eigentlich selbstverständlich ist, mit einem historischen Index zu versehen. Heute alt wirkende Artefakte und technosoziale Systeme sind stets in den jeweiligen Verwendungszusammenhängen zu betrachten und können sich in einigen Fällen dann als durchaus innovative Technologien erweisen. Wie immer in der Technikgeschichte ist es fatal, wenn vorschnell ein aktualisierender Blick ohne Kontextualisierung von Entstehungs- und Gebrauchszusammenhängen erfolgt. Illustriert werden kann das an der Fahrradrikscha, einem Verkehrsmittel, das heute als prototypisch rückständig und prä-modern gilt. Doch die techni-

schen Voraussetzungen waren alles andere als traditionell und bedurften eines bestimmten technischen Standes. Zu den technischen Vorbedingungen der Fahrradrikscha gehörte so einerseits die Fahrradtechnik, die bis mindestens zum Ersten Weltkrieg als Hochtechnologie gelten konnte. Fertigungstechniken des Leichtbaus, der dünnwandigen Stahlrohre, der zugbelasteten Speichen oder des Blechpressens strahlten auf andere technische Felder aus und modernisierten hier ein Transportsystem, das nur aus ahistorischer Perspektive alt wirkt. Andererseits war zum effizienten Einsatz eine glatte Straßenoberfläche erforderlich, was modernisierte Infrastrukturinvestitionen erforderlich machte. Auch in dieser Infrastrukturabhängigkeit war die Rikscha ein modernes Verkehrsmittel.

Grundsätzlich ist von kulturell und sozial unterschiedlichen Gebrauchskontexten und Codierungen technischer Systeme auszugehen. Die Indizes ‚neu' und ‚alt' sind daher nicht nur zu historisieren, sondern sie sind auch kontextabhängig. Jede Bestimmung dessen, was innovativ oder regressiv ist, hat mit Zeitindex in soziotechnischen Kontexten zu erfolgen. Konkret heißt das etwa: Objekte, die in westlichen Staaten der Nostalgisierung unterworfen sind und als alt vermarktet oder wahrgenommen werden, können in ärmeren Ländern noch in Produktion und im Alltagsgebrauch sein und durchaus als ‚neu' gelten. Dazu sind etwa die erwähnten indischen Fahrzeuge wie *Hindustan Ambassador* oder *Royal Enfield* zu rechnen.

7 Nischenanwendungen in den Industriegesellschaften und außerhalb

Immer berücksichtigt werden müssen auch Nischenanwendungen, wobei die Nischen oft recht breit sein können, wie es das lange Überleben des luftgekühlten Boxermotors als Autoantrieb zeigt. Zu den wichtigsten Nischenanwendungen gehören Backup-Technologien, die vor allem da eingeführt werden, wo komplexe, systemisch vernetzte Technologien ihre Störanfälligkeit erweisen können. Auch bei verstärkt infrastrukturabhängigen Technologien können ältere Verfahren erfolgreich einspringen. Sie werden dann typischerweise aber nur vorgehalten und selten regulär benutzt. Beispiele sind etwa Ruder und Paddel bei Sportmotorbooten, wo sie für Motorausfälle bereitliegen, oder Standby-Stromaggregate mit Verbrennungsmotoren in Krankenhäusern. Eine eher ungewöhnliche Form einer Backup-Technologie ist die Vorhaltung einer Besegelung eines Flugboottyps, des Rohrbach *Romar* nach 1927. Hier sollte im Fall einer Notwasserung eine resiliente Hilfspropulsion alten Typs eingesetzt werden.

Sicher nicht zu den Nischen gehört die Persistenz des Alten in der Technik außerhalb der Industrienationen. Weltweit ist dies ein sehr zentraler und quantitativ außerordentlich bedeutsamer Bereich. Dazu zählen insbesondere die von Edgerton so bezeichneten ‚creole technologies': Importierte Technologien werden an spezifische

Nutzungsbedingungen der importierenden Gesellschaften angepasst, wobei weder die importierten noch die indigenen Technologien die gleichen bleiben, und hybride Technikformen entstehen. Sie mögen aus der westlichen Perspektive unzulänglich, unfunktional, ‚alt' und ‚unmodern' aussehen; aus der indigenen Perspektive ärmerer Länder aber können sie als fortschrittlich und als Modernisierungssymptome gelten.

Ein Beispiel für eine ‚creole technology' sind etwa Fischerboote im Indischen Ozean. Der sehr alte Marinetechnik-Typus der Einbäume wird beispielsweise in Goa durch Bordwanderhöhungen und Aufdoppelungen, die mit Epoxidharz ausgeführt werden, seetüchtiger und tragfähiger. Die Motorisierung traditioneller Wasserfahrzeuge, die einen geringen Wasserwiderstand besitzen, mit umgebauten LKW-Motoren in Thailand führt zu effizienten, schnellen Motorbooten, die gleichwohl als ‚low technology' erscheinen mögen. Diese Alt-Neu-Hybridisierung ist aber in fast allen Parametern – Geschwindigkeit, Treibstoffeffizienz und Tragfähigkeit – zu moderneren vergleichbaren Bootstypen konkurrenzfähig.

Die Frage ist, ob ‚creole technologies' unter dem Aspekt einer Fortdauer des Alten zu diskutieren oder ob sie nicht durchaus als innovativ zu beschreiben sind. Wenn die Übertragung aus einem Technologiefeld auf ein anderes als typisches Verfahren der Generierung von Neuem gelten kann, dann ist eine Rekombination von indigenen und westlichen Technologien als Innovationsvorgang zu verstehen – allerdings als ein solcher, dessen materielle Resultate oft den etablierten Innovationsbegriff provozieren, mit dem die Technikgeschichte arbeitet. Aber die Bewertung der Obsoleszenz einer nicht-westlichen Technologie setzt die Wahrnehmung des Kontrasts zu einer westlichen voraus.

In Fällen, in denen innovativere, modernere Technologien nicht zur Verfügung stehen, unökonomisch oder impraktikabel sind, überleben auch ältere Technologien. Mitunter besteht das Alte auch dann weiter, wenn neuere Verfahren zu gefährlich sind. Im Fall indischer Großstädte hat sich ein Rohr-Gasnetz als problematisch erwiesen. Stattdessen bleiben zwei ältere Technologien im Gebrauch: Zum einen petroleumbasierte Technologie (Druckgaskocher und -lampen) und zum anderen Flaschengas, das trotz erhöhter Transportgefährdung und geringer Verteilungseffizienz ein geringeres Gefahrpotential besitzt.

Eine typische infrastrukturunabhängige Transporttechnologie sind Tragtiere (Möser 2008). In Schottland etwa waren bis ins 18. Jahrhundert Tragpferde im Einsatz, und auf Karawanenwegen in Asien sind Lastkamele bis heute nicht ausgestorben. Erklärt werden kann dies durch das Wechselspiel von Transportmitteln und Transportinfrastruktur: Verbesserte Transportmittel wie Kutschen oder Karren erfordern Investitionen in die Infrastruktur, konkret in den Wegebau und -unterhalt. Andererseits behält man häufig da, wo Wegebau zu teuer, zu impraktikabel oder wegen geringer Transportfrequenz zu aufwändig ist, wie etwa in bergigen Gegenden, ältere, ineffizientere Transportmittel bei. Theoretisch und isoliert betrachtet sind etwa Tragtiere dem Zugverfahren von Wagen energetisch unterlegen. Aber wenn der Fokus auf das

gesamte System ‚Traktionstier – Wagen – Weg' gerichtet wird, ist das Tragen da, wo auf den Bau einer Wegeinfrastruktur verzichtet wird, von Vorteil. Solche Faktoren trugen zum Überleben der infrastrukturunabhängigen Tragetiere bei, und das nicht nur in ärmeren Ländern. So gibt es bis heute Tragtiere bei Gebirgsjägern europäischer Armeen. Generell gilt: Ein Infrastrukturverzicht erzeugt Effizienzgewinne unter bestimmten Vorbedingungen. Die theoretisch ineffizientere ältere Technologie, die geringere Infrastrukturanforderungen besitzt, bleibt in solchen Fällen konkurrenzfähig und wird weiter eingesetzt.

Ging es bisher vor allem um systemische oder produktionsseitige Erscheinungen der Beibehaltung oder Wiederbelebung des Alten, so kommen nun nutzerseitige Aspekte zur Sprache.

8 Prestige durch Kompetenzdemonstration im Alten

Auch wenn alte Technologien offenkundige Nachteile, Bedienunfreundlichkeiten oder -erschwernisse besitzen, spricht dies nicht zwingend für deren Ablösung. Spätestens seit der ‚Mobilitätsrevolution' vor 1900 (Möser 2002) spielten solche Merkmale, die eigentlich als Mangel beschrieben werden müssten, eine positive Rolle für die Durchsetzung und soziale Stabilisierung von Technologien. Das kompetente Umgehen mit wartungs- und reparaturaufwändiger, bedienunfreundlicher, also störrischer Technik – wie zuvor schon mit störrischen Tieren – kann gegenüber Anderen Prestige verschaffen, vor allem aber auch individuell Befriedigung und Stolz erzeugen. Die erwünschte Distinktion kann durch einen kompetenten Umgang mit schwierigen, alten Techniken, welche ‚skills', Mut und Kompetenz erfordern, besser erzeugt werden als durch einfacher zu bedienende, innovativere Technologien.

So gibt es im Internet eine *Vereinigung für Digitalkameraverweigerer*, deren Mitglieder auf digitale Technologien verzichten. Im Gegensatz zu Digitalkameras haben etwa mechanische Spiegelreflexkameras der 1960er und 1970er Jahre keine oder nur eine rudimentäre Benutzeroberfläche. Sie erfordern nicht allein eine Einstellung von drei dependenten Parametern – Entfernung, Zeit und Blende –, sondern machen direkte Eingriffe in die Technik erforderlich. Das erfordert Wissen, etwa über Schärfentiefe, Wirkungen des Abblendens, Verwackeln, Limits der Bewegungsunschärfe etc., und Kenntnisse des konkreten Umsetzens. Zudem fehlt die unmittelbare Kontrolle des Aufnahmeresultats, die Digitalkameras erlauben. All diese Defizite einer automatisierungsreduzierten alten Technologie können dann aber als kompetenzerfordernd und als Herausforderung positiv gewendet werden und zum Überleben des Alten beitragen. Einzuschränken ist dies allerdings dadurch, dass es sich in den meisten Fällen nur um Nischenanwendungen handeln wird.

In einer ganzen Reihe von Fällen kann die Trennung von Arbeit und Freizeit durch den Grad der Obsoleszenz von Technologien gespiegelt werden. So wird in Freizeit und Sport vielfach eine obsolete Technik genutzt, die unbequemer, herausfordernder, eher ‚skills' voraussetzend und oft auch riskanter ist als neuere Technologien in Arbeitskontexten, die dafür aber auch geringeren oder gar keinen Effizienz- und Zweckrationalitätskriterien unterworfen ist. Typisch hierfür sind etwa schwierige und riskante Mobilitätsformen mit dem älteren Elementar- oder Muskelkraftantrieb, wie das Kajak-Fahren oder Windsurfen. Es ist bemerkt worden, dass einem zunehmend geschützteren, reglementierteren, ‚humanisierten' Arbeitsumfeld Freizeitaktivitäten mit einem hohen Grad von Unbequemlichkeit und Gefährdung gegenüber stehen. Wenn Norbert Elias' und Eric Dunnings Analyse zutrifft (Elias/Dunning 1986), dann besteht zwischen ‚pazifizierter' Gesellschaft und dem ‚quest for excitement' ein komplementärer Zusammenhang. Es kann nun argumentiert werden, dass hier auch eine Opposition zwischen älteren Technologien, die eher auf Unbequemlichkeit, Krafterfordernis oder Risiko zielen, und moderneren, arbeitserleichternden, funktionsorientierteren und komfortableren Techniken konstatierbar ist.

Ein nicht unwichtiges Reservat des Alten ist die Verwendung bestimmter Technologien für Zwecke, die auf Dignität und Respektabilität ausgerichtet sind und die auf das Prestige eines ‚würdevollen' Alten setzen. Ein Beispiel ist Kerzenbeleuchtung bei Festessen und für sakrale Zwecke, wie Gottesdienste oder Beerdigungen. Auch Transportmittel können die Würde des Alten zitieren. So überlebt die tierische Traktion bei Hochzeitskutschen und in Gestalt pferdegezogener Lafetten für den Katafalk bei offiziellen Leichenbegängnissen. Neuere Technologien konnotieren oft Profanität, die für diesen Verwendungstyp unerwünscht ist, wohingegen das Alte eher Alltagsferne signalisiert und die Herausgehobenheit der jeweiligen Ereignisse aus der Normalität und ihren Stellenwert als biografische Zäsuren mittransportiert und bezeichnet. Das Neue erweist sich offenbar als schwer sakralisierbar.

9 Musealisierung, Sammlerkulturen und Prestige

Das eigentliche Reservat des Alten in den Industriegesellschaften sind Museen. Allerdings ist deren sozialer Ort ebensowenig klar wie es die Inhalte dieses Begriffs sind. Private Museen, deren Objekte durch Laien-Sammler zusammengetragen wurden, Firmenmuseen und staatliche Museen unterscheiden sich nämlich in vielerlei Hinsicht voneinander: Bezüglich der Bestandsbildung, der Umgehensweise mit den Artefakten, den Interpretations- und Präsentationsformen gibt es ein weites Spektrum, das von einer naiven Faszination durch alte Objekte und ihr Zusammentragen bis hin zum wissenschaftlich bestimmten Bewahren, Sammeln, Restaurieren, Interpretieren und Ausstellen reicht.

Damit einher gehen vielfältige Funktionen der ausgestellten Objekte. Sind die Objekte der Vergangenheit für wissenschaftliche Museen bewahrenswerte Quellen und zugleich museumstypische Medien, die innerhalb des ‚Supermediums', das ein öffentliches Museum darstellt, sachgerecht Informationen vermitteln und Geschichten konstruieren (Kavanagh 1996), so sind sie demgegenüber für Privatsammler eine Quelle der Sammellust, aber auch Objekte, die häufig in den Alltag integriert und dort genutzt werden. Beispiele dafür sind antiquarische Möbel oder klassische Automobile. Im letzteren Fall spielt sich der Umgang der Privatsammler mit den gesammelten Objekten innerhalb einer komplexen Matrix ab, zu deren Feldern etwa Sammelbegeisterung, Kompetenzdemonstration beim schwierigeren Bedienen der Fahrzeuge, Faszination durch überschaubarere Technik sowie objektgewordene Kritik an den Zumutungen des aktuellen Massenverkehrs gehören. (Möser 1991)

Ein Sonderfall betrifft die Funktionen historischer Objekte in Firmenmuseen, welche derzeit eine beträchtliche Konjunktur haben und die zu den bestfinanzierten Museumstypen gehören. Alte Objekte – besonders solche der ausstellenden Firmen oder ihrer Vorläufer – dienen hier zur Aufwertung der aktuellen Produktpalette qua Dignität des Historischen. Damit fungieren historische Artefakte als Vermarktungsinstrumente – ein Muster, das vor allem in firmeneigenen Automobilmuseen vorherrscht.

Als komplementär zu beschleunigten Modernisierungs- und Innovationsvorgängen kam es gerade auch im 20. Jahrhundert immer wieder zum Rekurs auf das Alte, das als ‚besser', ‚schöner', ‚traditionsgemäßer' oder ‚moralisch richtig' semantisiert wurde. Ältere Technologien – oft solche, die ihre ‚Technizität' herunterspielten oder versteckten – wurden dann zum politisch, kulturell oder moralisch Erwünschten, das alternativ oder oppositionell zu Modernisierungstrends und ihrer Symbolik stand, die man skeptisch sah oder ganz ablehnte. Das konnte beispielsweise der moderne Betonbau sein, den man durch traditionelle Baumaterialien ersetzen wollte, oder es ist der demonstrative Gebrauch des Fahrrades gegen das Auto. Die moralische Dimension des Alten wird auch am Beispiel des Holzrückens mit Pferden sichtbar. Dies ist symbolisch gegen eine auf Fossilenergien basierte moderne Land- und Forstwirtschaft gerichtet. In industrialisierungsskeptischen, also damit auch innovationsskeptischen Teilkulturen bekommt das Alte oft eine beträchtliche kollektive Aufwertung. In diesem Zusammenhang ist auch die politisch-moralische Ablehnung etwa der Gentechnologie anzuführen. Abbrüche des Neuen und Rekurse aufs Alte erfolgen, wie schon bemerkt, immer unter veränderten kulturellen Bewertungen. Im Fall des Holzrückens oder auch des Revivals der holzbefeuerten Einzelöfen kann durch den ökologischen Wertewandel der Gesellschaft eine Öffnung von Nischen für obsolete Technologien erfolgen. In solchen Kontexten kann das moralisch Bessere auch das ästhetisch Befriedigendere sein. Ein Gespann in der Land- und Forstwirtschaft besetzt nicht nur das symbolische Feld des energetisch Sinnvollen, sondern auch des Schöneren. Es kann leichter als wirksames Bild umgesetzt werden als ein Dieselschlepper und kann als ‚schöner' rezipiert werden.

Allerdings betrifft dies wieder einmal nicht sämtliche älteren Technologiebereiche, sondern nur Teilfelder. Es ist, wie in allen Fällen der Fortdauer des Alten, jeweils zu fragen, welche Felder und Bereiche des Alten erstens als prestigetragend und ästhetisch befriedigend behalten werden sollen, und zweitens, welche Perioden und Phasen, aus denen die reaktivierte ältere Technik stammt, valorisiert werden. Aus dem Spektrum des Möglichen erfolgt immer eine ethisch und ästhetisch motivierte Auswahl, die allerdings stillschweigend auch durch pragmatische Erwägungen mit beeinflusst wird.

Ein nicht zu unterschätzendes Residuum des Alten ist durch eine Befürchtung oder Antizipation von kollektiven Gefährdungen motiviert. Der breiten Ablehnung von Genfood als Nahrungstechnologie, dem Rekurs auf regionale und ältere Nahrungsmitteltypen sowie der Bewegung des ‚slow food' liegt eine nutzerseitige Suche nach Sicherheit und Authentizität zugrunde, wohingegen Nahrungsmittelinnovationen in diesen Rezipientengruppen als bedrohlich konnotiert werden. Zudem besteht eine Opposition zwischen einer weitgehend unklaren Semantik des Neuen und einer klaren Semantik des Bestehenden. Der vage Passepartout-Begriff des ‚Konservatismus', der gegen Ablehner von Innovationen oft vorgebracht wird, kann damit etwas differenziert werden.

Paul Fussell beschreibt in seinem Buch *Class*, wie die Kategorien des ‚Alten', des ‚Natürlichen' und des ‚Konservativen' zur Distinktion der alten Eliten gegenüber ‚upstarts' werden (Fussell 1992) und wie umgekehrt die gesellschaftlich zentrale Faszination durch technische ‚gadgets' und ‚novelties', d. h. durch innovative Technologien im Alltag (Lienhard 2005), eine kontraintentionale soziale Klassenabwertung erzeugt, wodurch Parvenüs sozial deklassiert werden können. Die schnelle Adaption von Innovationen, ja sogar von Technik generell, ist damit (im von Fussell untersuchten, amerikanischen Kontext) ein Merkmal des nouveau riche. Hier tritt wiederum das Merkmal der sozialen Konstruktion einer ‚untechnischen Technik' auf: Technik ist dann attraktiv, prestigetragend oder individuell wirksam, wenn sie sich nicht offen als Technik präsentiert. Nur in Bereichen, die ihre Technizität offensiv zur Schau stellen, kann dieser Mechanismus der sozialen Deklassierung durch demonstrative technische Innovation greifen.

Gerade in der Kleidung werden traditionelle Materialien als Distinktionsmittel von oben nach unten eingesetzt. In den westlichen Industriestaaten wurden seit den 1950er Jahren synthetische Fasern wie Nylon oder Perlon offensiv als Modernesymbole vermarktet; man konnte den Modernisierungsschub am eigenen Leib erspüren. Damit konnten aber auch umgekehrt alte Naturfasern wie Baumwolle oder Wolle als Material für Kleidung in den mittel- und großbürgerlichen Schichten einen höheren Distinktionswert als diese artifiziellen Stoffe, die die Moderne signifizierten, bekommen. Ebenso wurden seitdem scheinbar natürliche, gedämpfte Farbtöne gegen die neue synthetische grelle Farbigkeit gesetzt. Wie weit diese Oppositionsvorgänge auch eine Abkehr von der kulturdominierenden Innovationsbegeisterung der 1950er und 1960er

Jahre spiegeln, deren Residuum die teilverbürgerlichte, aufstiegsorientierte, technikgläubige und durch innovative ‚gadgets' faszinierte ‚worker's culture' ist, wird von Fussell allerdings nicht reflektiert.

Wenn nicht nur älter Scheinendes aktiviert wird, sondern ältere Artefakte (‚Antiquitäten') in breiten Schichten in den Alltag integriert werden, dann geht es natürlich ebenfalls um Dignitätskonstruktion. Das können neu erworbene reproduzierte und nachempfundene alte Dinge sein, etwa ‚Stilmöbel', nachgebaute Oldtimer im Design klassischer Automobile oder auch exotische ‚instant antiques' aus Ostasien im Wohnbereich. Das reicht bis hin zur Deklaration beliebiger (neu geschaffener, auch genuin alter) Portraits als Familienahnen, wie dies in der US-Mittelklasse durchaus vorzukommen scheint. Aber es kann sich auch um Objekte handeln, die tatsächlich schon lange in Familienbesitz sind. Alte Dinge bekommen ein ‚social life' (Appadurai 1986), charakterisiert durch lange Verwendung überkommener, oft durch das Leben der Nutzer ‚aufgeladener' Artefakte, die etwa von Generation zu Generation weitergegeben werden und auf diese Weise eine erhöhte Dignität gewonnen haben. Historisierende Fakes können dies prestigegenerierend simulieren. Im Fall des ‚echten Alten' hingegen verhindert das lange ‚social life' oft einen Ersatz verschlissener oder nicht mehr voll funktionstüchtiger Dinge, wie etwa Teppiche, während dies bei den ‚instant antiques' seltener der Fall ist. Zu berücksichtigen ist, dass sich die Nutzung genuin und simuliert alter Dinge, ihre soziale Situierung sowie nicht selten auch ihre Gestalt durch Umbauten und Veränderungen wandelt.

In jedem Fall können alte Dinge während ihres ‚social life' jeweils verschieden rezipiert, wertbesetzt und reinterpretiert werden (Hoskins 1995). Ein Beispiel ist die jeweilige Aktualisierung, Neuinterpretation und Neuintegration von Kriegserinnerungsstücken in den Alltag (Saunders 2005). Dazu gehört auch die Bewertung und Alltagsintegration historistischer Möbel, die im 19. Jahrhundert schon massengefertigt wurden (Giedion 1986). Mit der Umbewertung im Umfeld der Kunstmoderne der 1920er Jahre und der Historismusablehnung wurden solche Möbel entweder ausgesondert oder ‚de-ornamentiert', während sie in den 1960er Jahren zunächst in primär studentischen Subkulturen und danach auch im kulturellen Mainstream reaktiviert und zur Distinktion eingesetzt werden.

Pierre Bourdieus Modell der ‚feinen Unterschiede' (Bourdieu 1989) erlaubt dem Alten ebenfalls eine besondere Rolle, durch den Erwerb von Distinktion durch Nischenbesetzung. Wenn etwa eine *Vereinigung der Digitalkameraverweigerer* den breit akzeptierten Innovationsschub durch elektronische Photographie nicht mitmachen will (oder zurückzunehmen propagiert), dann vermag diese Gruppe ihre eigene Aufwertung durch die Kultivierung einer obsolet gewordenen Technologie zu betreiben. Innovationsskepsis wird so zum Distinktionsmittel. Durchaus zu nennen sind hier auch die Kulturen des ‚downsizing', als Spielart eines Typs von Konsumverweigerung oder gegenkulturellen Handelns. Ideologische Ablehnung bestimmter neuer Tech-

nologien, gekoppelt mit demonstrativer Beschränkung, kann zu einem Mittel von sozialer Distinktion werden.

10 Als alte verkleidete, neue Technik

Generell ist festzuhalten: Wiedereinführungen gibt es stets nur im Rahmen von geänderten Bedingungen – technischen, sozialen, kulturellen oder wirtschaftlichen Bedingungen, die sowohl produktions- wie nutzerseitig zum Tragen kommen können. Dadurch wird dann nicht nur die soziale Konstruktion der jeweiligen Technik verändert, sondern eben auch die technische. In den meisten Fällen gilt: Das Alte ist nur scheinbar das Alte. Eigentlich gibt es keine wirkliche Wiedergeburt des Alten, wenn man es als soziotechnisches System versteht, da sich die Verwendungskontexte, die Nutzer, Nutzergruppen und Nutzungsfunktionen in verschiedenen historischen Verwendungsformen zwangsläufig wandeln. Auch die Technik selber ist in den seltensten Fällen dieselbe. In der Regel ist es die Verpackung, die Gestaltung: Eine Einführung von Neuem erfolgt in der Gestalt des Alten, mit den nachgeschaffenen oder auch digital simulierten Nutzeroberflächen des Alten, oder durch eine Rekreation oder Simulation von deren Anmutung. Der technische Inhalt der ‚Black Box' jedoch hat sich gewandelt. Ein Beispiel dafür ist eine ‚Steampunk'-Anmutung von Computern, die natürlich intern die neueste Technologie nutzen. Generell gilt, dass viele techniknostalgische Rekursformen oder Retrotechnologien als solche verkleidet sind, technisch aber alles andere als historisierend auftreten.

11 Kontextdeterminierte Verwendungsmuster

Typisch für das Fortleben des Alten ist, dass ein und dasselbe Objekt in verschiedenen Verwendungskontexten ganz unterschiedlichen Nutzungstypen unterworfen und unterschiedlich kulturell codiert sein kann. So kann etwa eine Petroleum-Drucklampe, die einen Glühstrumpf, der mit Schwermetallen imprägniert ist, zur lichtaussendenden Weißglut erhitzt (Typname: *Petromax*), in mindestens vier verschiedenen Nutzungsformen mit jeweils unterschiedlicher Semantik auftreten. Damit wäre diese Lampe im Sinn der ‚social construction'-Konzeption als vier verschiedene Objekte anzusprechen. Erstens wurde die Petroleum-Drucklampe ursprünglich in Europa von Max Grätz im Jahr 1910 als Verbesserung der ‚Rüböllampen' und anderer einfacherer Öllampen eingeführt. Dabei wurde sie als Konkurrenztechnologie zum gleichzeitig erfolgreichen Gaslicht entwickelt und vermarktet. Sie war als Innovation im Alten ein Effizienzsprung in der Lichtausbeute gegenüber Docht-Petroleumlampen oder Kerzen, verwendete billigen und überall verfügbaren Brennstoff und war als Hauptmerk-

mal infrastrukturunabhängig, was sie gegenüber neueren Technologien wie Gas- oder Elektrobeleuchtung längere Zeit konkurrenzfähig hielt. Für spezielle Verwendungszwecke wird dieser Lampentyp bis heute gefertigt und vermarktet.

Dieses Kennzeichen der Unabhängigkeit von einer teuren und sicherheitstechnisch nicht unproblematischen großsystemischen Infrastruktur – der zentralen Gasversorgung – ist auch heute in ärmeren Ländern, etwa in Indien, der Grund der fortdauernden Benutzung von Petroleumdrucklampen. Sie sind dort, und dies ist der zweite Verwendungstypus, eine stark verbreitete Beleuchtung auf städtischen Märkten oder in Privathaushalten auf dem Land. Der Brennstoff, Petroleum, ist dort heute noch hoch subventioniert. In Europa – und das ist die dritte soziale Konstruktion – wird dieser Lampentyp ebenfalls als Beleuchtung abseits von Infrastrukturen eingesetzt, aber fast nur noch in Freizeitkontexten, beim Camping oder in Sportbooten, oder aber als Lichtquelle militärischer Einheiten. Zugleich befinden sich die historischen *Petromax*-Lampen heute – als vierte Codierung – in einer Sammlerkultur mit reduzierter pragmatischer Nutzung, allenfalls mit Nutzungspotential. Die nicht ganz einfache Inbetriebnahme, mit Druckpumpen, Vorwärmen, Entzünden und Einregeln, erfüllt das schon genannte Kriterium einer depragmatisierten Nutzung in Kombination mit Kompetenzerfordernis. Die Bedienerschwernis erzeugt hier ein zusätzliches Element der Attraktion für die Nutzer des Alten.

Wenn alte Technologien funktional wiederbelebt werden, kommt es, wie erwähnt, in der Regel zu veränderten technischen Lösungen, wobei ein Strukturwandel des Artefakts stattfindet. So führt die Wiederbelebung von Antriebstechniken mit externer Verbrennung für Automobile, wie etwa Stirlingmotoren oder Dampfmotoren, zu beträchtlichen Abweichungen von der zuvor etablierten, älteren technischen Gestalt. Wenn ältere Funktionsweisen rekreiert werden, erfolgt dies unter veränderten Kontextbedingungen. Das können wirtschaftliche Kontexte sein, gewandelte Bedienanforderungen, neue Erwartungen an ökologische Verträglichkeit und vieles mehr. Eine abweichende technische Auslegung ist dann in den meisten Fällen erforderlich.

Wenn umgekehrt eine Technik in ihrer strukturellen Form erhalten bleibt oder reaktiviert wird, dann geschieht das unter veränderten funktionalen Anforderungen. Ein Beispiel ist das Wiederauftauchen des Hybridantriebs von Elektro- und Verbrennungsmotor. Das *Porsche*-Patent von 1902 war motiviert durch eine Hybridisierung der beiden Antriebstechnologien mit dem Ziel einer verbesserten Bedienerfreundlichkeit. Der Elektromotor bedurfte keines schwer zu schaltenden Getriebes, und die Integration des Verbrennungsmotors behob das Defizit der geringen Energiespeicherkapazität eines reinen Elektroantriebes. Nun, einhundert Jahre danach, ist die Wiederaufnahme der technischen Struktur anders funktional motiviert, nämlich durch die Forderungen nach Energieeffizienz und Ressourcenschonung. Dies ist ein typischer Fall der Ungleichheit des Ähnlichen technischer Artefakte.

Eine symbolische, oft designorientierte Reaktivierung des Alten, die wenig mit strukturellen oder funktionalen Anforderungen zu tun hat, ist hingegen das eigentliche

Thema der Techniknostalgie. Diese Reaktivierungsform ist oft gar keine genuine Nostalgie für Technik, sondern Gestaltungs- oder Designnostalgie: Nicht technische Inhalte, sondern gestalterische ‚Verpackungen' werden ästhetisch aktiviert. Beispiele gibt es hier viele; darunter fällt etwa das vorgebliche Röhrenradio mit Mikrochip, das historisierende schnurlose Telefon, aber auch historisierende Architektur mit modernem technischen Kern, wie sie etwa in der camouflierten Betonbautechnik des Schlosses Neuschwanstein oder der Autobahnbrücken der 1930er Jahre sich ausprägte. Aber dies ist das Thema anderer Beiträge in diesem Band.

Literatur

Appadurai, Arjun (1986): Introduction. In: Ders. (Hg.): The Social Life of Things. Cambridge S. 3-63.

Bauer, Reinhold (2006): Gescheiterte Innovationen. Fehlschläge und technologische Wahl. Frankfurt a. M./ New York.

Beeler, John (2003): Birth of the Battleship. British Capital Ship Design 1870-1881. London.

Berkun, Scott (2007): The Myths of Innovation. Sebastopol, CA.

Bijker, Wibe E. (1990): The Social Construction of Technology. Eijsden.

Bijker, Wibe E. (1995): On Bicycles, Bakelite, and Bulbs. Towards a Theory of Sociotechnical Change. Cambridge (Mass.)/ London.

Bourdieu, Pierre (1989): Die feinen Unterschiede. Kritik der gesellschaftlichen Urteilskraft. Frankfurt a. M.

Briggs, Asa (1988): Victorian Things. London.

Creveld, Martin van (1991): Technology and War. From 2000 B.C. to the Present. London et al.

deHavilland, Geoffrey (1962): Flugfieber. Bern.

Edgerton, David (12006): The Shock of the Old. Technology and Global History since 1900. London.

Elias, Norbert; Dunning, Eric (1986): Quest for Excitement. Sport and Leisure in the Civilizing Process. Oxford.

Fussell, Paul (1992): Class. A Guide through the American Status System. New York et al.

Giedion, Sigfried (1982): Die Herrschaft der Mechanisierung. Ein Beitrag zur anonymen Geschichte. Franfurt a. M.

Headrick, Daniel (1988): The Tentacles of Progress. Technology Transfer in the Age of Imperialism. New York.

Hard, Mikael (2005): Hubris and Hybrids. A Cultural History of Technology and Science. New York/ London.

Hoskins, Janet (1998): Biographical Objects. How Things Tell the Story of People. London.

Hughes, Thomas P. (1989): American Genesis. A Century of Invention and Technological Enthusiasm, 1870-1970. New York [dt. 1991: Die Erfindung Amerikas. Der technologische Aufstieg in den USA seit 1870. München].

Kavanagh, Gaynor (1996) (Hg.): Making Histories in Museums. London.

Lienhard, John H. (2005): Inventing Modern. Growing Up with X-Rays, Skyscrapers, and Tailfins. Oxford.

McShane, Clay/Tarr, Joel A. (2007): The Horse in the City. Living Machines in the Nineteenth Century. Baltimore.

Möser, Kurt (1991): Massenverkehr und Oldtimerkultur. In: Hans Pohl (Hg.): Traditionspflege in der Automobilindustrie. Stuttgarter Tage zur Automobil- und Unternehmensgeschichte vom 9.-11. April 1991. Stuttgart, S.110-117.

Möser, Kurt (2008): Prinzipielles zur Transportgeschichte. In: Rolf Peter Sieferle (Hg.): Transportgeschichte. Berlin, S. 39-78 (Der Europäische Sonderweg 1).

Möser, Kurt (2002): Geschichte des Autos. Frankfurt a. M./New York.

Mom, Gijs (1997): The Electric Vehicle. Technology and Expectations in the Automobile Age. Baltimore/London.

Popplow, Marcus (2003): Motor ohne Lobby? Medienereignis Wankelmotor 1959-1989. Heidelberg/ Ubstadt-Weiher/Basel (Technik + Arbeit. Schriften des Landesmuseums fürTechnik und Arbeit in Mannheim 11).

Pursell, Carrol (1995): Machine in America. A Social History of Technology. New York.

Rammert, Werner (2000): Kultur, Innovation,Virtualität. Wiesbaden.

Rogers, Everett M. (2003): Diffusion of Innovations. New York et al.

Saunders, Nicholas J. (2005): Culture, Conflict and Materiality: The Social Lives of Great War Objects. In: Finn, Bernard; Hacker, Barton C. (Hg.): Materializing the Military. London, S. 77-94.

Schatzberg, Eric (1994): Ideology and Technical Choice: The Decline of the Wooden Airplane in the United States, 1920-1945. In: Technology and Culture 35, S. 34-69.

Seagrave, Sterling (1982): Die Glücksritter. Amsterdam.

Thompson, F.M.L. (1970): Victorian England: The Horse-Drawn Society. London.

Ward, W.H. (1967): The Sailing Ship Effect. In: Bulletin of the Institute of Physics 18.

Form follows nothing?

Auf der Suche nach Techniknostalgie am Auto

Thomas Meyer

Das Automobil hat schon in seinen frühen Jahren die Rolle eines besonderen technischen Gegenstandes eingenommen, der sich kaum mit anderen vergleichen lässt. Von Anfang an war es ein Statussymbol und selbst im Zuge der Massenmotorisierung in der zweiten Hälfte des 20. Jahrhunderts, durch welche das Auto seine Exklusivität einbüßte, wurde sein sozialer Aussagegehalt immer differenzierter. Die Hersteller tragen dieser Entwicklung Rechnung, indem ihre Angebotspalette für fast jede Zielgruppe etwas bereit hält. Für die der Techniknostalgiker gibt es allerdings nichts, so dass auch hier dem Auto eine Sonderrolle unter den Konsumgütern zufällt. So werden etwa im *Manufactum*-Katalog auf hunderten von Seiten archaische technische Gegenstände als Neuprodukte präsentiert, die meist durch ihre ästhetische und funktionale Qualität einen kleinen und solventen Kundenkreis ansprechen. Und tatsächlich: Ein *W 48*-Telefon von Siemens, eine *Seca*-Personenwaage oder auch ein altertümlicher Handrasenmäher lassen sich auch heute noch – und dies vor allem gefahrlos – in den Alltag integrieren und erfüllen damit die speziellen Anforderungen der Käufer.

Das Auto steht dazu in auffälligem Kontrast, obwohl sich Fahrzeuge vergangener Zeiten seit Jahrzehnten großer Beliebtheit erfreuen und in unzähligen Modellen und Bildern Vitrinen und Wände nicht nur von Kinderzimmern füllen. Die Ursache liegt auf der Hand und lässt sich etwas überspitzt dahingehend zusammenfassen: Ein Wagen mit starrer Hinterachse an Blattfedern, unsynchronisiertem Getriebe, womöglich mit Seilzugbremsen und einer kunstlederbespannten Sperrholzkarosserie wäre auch den entschlossensten Technikromantikern kaum zu vermitteln. Neben den großen Defiziten im Bereich des Fahr- und Bedienkomforts stünden auch solche im Bereich der Sicherheit und der Umweltverträglichkeit ihrem Einsatz entgegen, so dass ein solches Fahrzeug mittlerweile an unzähligen gesetzlichen Bestimmungen scheitern würde. Und selbst wenn diese Hürde genommen werden könnte, ist kaum mit einem größeren Verkaufserfolg zu rechnen. Das Experiment, ab der Mitte der 1990er Jahre den *VW Käfer* in Deutschland wieder zu vertreiben, war nur von kurzer Dauer und nicht besonders erfolgreich. Wer ihn kaufte, wollte vor allem die Form, nicht so sehr die Technik des Wagens. Diese dürfte von der Mehrzahl der Käufer gleichsam nur in

Kauf genommen worden sein. Zu groß war mittlerweile der Abstand zum Stand der Automobiltechnik in den Industrienationen geworden.

Man kann daher schon vorab die Feststellung treffen, dass es in rein technischer Beziehung praktisch keine Nostalgie am Auto gibt. Es mag Konstruktionsstile einzelner Hersteller geben, die bestimmten Elementen längere Lebenszyklen erlauben als andere, hier wäre etwa an den Wankelmotor oder luftgekühlte Aggregate zu denken. Dies hat aber keine spezifisch techniknostalgischen Motive. Auch die Verwendung althergebrachter Materialien, Ledersorten, Edelhölzer oder Metalloberflächen hat damit nichts zu tun. Hier muss man eher von langlebigen Standards sprechen, mit denen der Fahrgast Wohnlichkeit und Gediegenheit verbindet, es wird aber keine historische Phase der Innenraumgestaltung abgebildet.

Wenn wir dennoch nostalgische Elemente an modernen Fahrzeugen zu entdecken glauben, handelt es sich fast immer um Symbole, die eine bewusste Reminiszenz darstellen und auffälligerweise meistens funktionslos sind. Dazu zählen die große Mehrzahl aller seitlichen Lufteinlässe und Hutzen auf Motorhauben, aber auch verschiedene Bedienelemente aus Metall im Innenraum. Auch die bekannte offene Schaltkulisse bei Ferrari-Fahrzeugen ist ein solches Beispiel, das keinerlei technischer Notwendigkeit folgt – es ist längst zu einem hauseigenen Stilelement geworden, das an den besonderen technischen Purismus früherer Wagen des Hauses erinnern soll. Weitaus wunderlicher und nicht im eigentlichen Sinne nostalgisch sind dagegen Lochblech-Pedale, Tank-Schnellverschlüsse und Karboneinlagen bei Großserienfahrzeugen, deren Komfortausstattung in bizarrem Kontrast zur simulierten Gewichtsersparnis steht.

Einen Sonderfall stellen indes die bis heute dominierenden Rundinstrumente mit Zeigern dar. Auf den ersten Blick könnte man meinen, diese seien längst überholt und durch Displays oder ähnliches ersetzbar. Mit Blick auf die eigentliche Information mag dies sogar stimmen und zweifellos wäre ihre Ablösung auch mit einer deutlichen Verbilligung verbunden. Bei der eigentlichen Wahrnehmung der Information ist das Rundinstrument aber nach wie vor überlegen, denn der Fahrer, der mit dem Fahrzeug vertraut ist, erfährt selbst mit flüchtigem Blick bzw. im Augenwinkel allein durch die Stellung der Zeiger das Gewünschte. Bei zentralen Informationen wie Geschwindigkeit oder Drehzahl ist dies auch wirklich relevant, da sie in engen Intervallen abgefragt werden. Anders verhält es sich dagegen mit zahlreichen anderen Anzeigeinstrumenten, die sich vor allem in Autos mit echtem oder vermeintlichem sportlichem Anspruch finden. Ladezustand der Batterie, Öl- oder Kühlmitteltemperatur ließen sich platzsparender und billiger anzeigen, zumal eine weitaus geringere Notwendigkeit zur Kontrolle besteht und dadurch die Ergonomie bzw. die schnelle Erfassung in den Hintergrund treten. Echte Wettbewerbswagen werden hier bewusst ausgenommen, denn es geht um moderne Straßenfahrzeuge, bei denen diese Parameter nur noch eine nachrangige Bedeutung haben und vom Fahrer meist auch nicht beeinflusst werden können. Werden besagte Rundinstrumente aber mit Chromringen und historisierenden

Zifferblättern versehen, kann dies durchaus als ein techniknostalgisches Element gewertet werden.

1 Der enge nostalgische Korridor

Während es also in technischer Hinsicht keine nostalgischen Elemente am modernen Personenfahrzeug zu geben scheint, bietet sich bei der Formgebung ein anderes Bild. In den letzten Jahren erschienen zahlreiche Autos im so genannten Retro-Look, der bewusst formale Anklänge an ältere Wagen meist desselben Herstellers sucht und der gerne als evolutionäre Weiterentwicklung eines Klassikers vermarktet wird. Bevor hier auf Details eingegangen wird, soll eine zentrale Frage geklärt werden: Welches Zeitraums der Automobilgeschichte soll hier eigentlich gedacht werden? Man muss davon ausgehen, dass es auch im Bereich der Techniknostalgie stets eine Art ‚Referenzepoche' gibt. Obwohl man heute auf eine über hundertzwanzigjährige Geschichte dieses Fortbewegungsmittels zurückblicken kann, scheinen nur ganz kurze Ausschnitte auf die Gestaltung heutiger Produkte inspirierend zu wirken. So wenig der Eisenbahnfreund beim nostalgischen Gedanken an Dampflokomotiven solch archaische Beispiele wie den *Adler* oder die *Saxonia* vor Augen hat, so wenig sind es beim Auto Vertreter aus der Frühphase. Offenbar gibt es stets eine gemeinhin als ‚klassisch' empfundene Phase, die den rückwärtsgewandten Blick aus späterer Zeit prägt und vielfach auch verengt.

Es lassen sich unzählige Beispiele dafür finden, dass hier praktisch nie die Pionierzeit eines technischen Produkts in Frage kommt, sondern immer eine spätere, in der bereits die ästhetische Gestaltung und nicht zuletzt auch die Verbreitung fortgeschritten waren. Aber auch als beim Personenwagen in den Jahren nach 1900 die Grundbauart im wesentlichen festgelegt wurde und Funktionssicherheit und Bedienkomfort immer weiter verbessert werden konnten, also in der Zeit bis zum Zweiten Weltkrieg, entstanden offenbar keine Fahrzeuge, von denen irgendwelche Elemente noch eine Fernwirkung auf ihre modernen Nachfolger haben. Obwohl gerade die Fahrzeuge der 1930er Jahre bis heute zu den gelungensten und formschönsten, jemals entstandenen gezählt werden, gibt es keinen erkennbaren Einfluss mehr. Die einzigen Beispiele, die hier eine Ausnahme darstellen könnten, sind der seinerseits schon längst klassische *Morgan +8* oder zuletzt der *Chrysler PT Cruiser*, dessen Karosserie sehr frei interpretierte Anklänge an amerikanische Limousinen der Jahre vor dem Zweiten Weltkrieg aufweist. Bei beiden Beispielen handelt es sich jedoch um Solitäre, denen jede gestalterische Breitenwirkung versagt blieb. Ein gleichsam semantisches Beispiel sei noch genannt: Die Verwendung des Begriffs Kompressor bei Mercedes-Benz-Fahrzeugen sollte bewusst eine Reminiszenz an rassige Sportwagen der 1920er und

1930er Jahre darstellen, obwohl das fragliche Aggregat praktisch nichts mehr mit seinem Pendant aus Vorkriegszeiten gemein hat.

Die Erklärung für die fehlende Fernwirkung dieser weit zurückliegenden Fahrzeugepoche liegt auf der Hand: Mit dem Übergang zur selbsttragenden Ganzstahlkarosserie in Pontonform erfolgte eine solch tiefgreifende technische Zäsur im Autobau, dass es schlicht nichts mehr gab, was sich aus der davor liegenden Epoche in stilistischer Hinsicht hätte weiterverwenden lassen. Freistehende Scheinwerfer, voluminöse Kotflügel und Trittbretter, hinten angeschlagene Türen oder von außen nicht zugängliche Kofferräume, das alles sind Elemente, deren Existenz mit gestiegenen Anforderungen an Raum- und Bedienkomfort auch nicht mehr gewünscht wurden. Bemerkenswerterweise statteten die Gestalter vieler früher Fahrzeuge in Pontonform diese noch mit Sicken und Zierleisten aus, deren Verlauf frühere Kotflügelkonturen andeutete. Offensichtlich sollte auf diese Weise der große Bruch in der Formensprache etwas gemildert werden, indem das Problem der Gestaltung glattflächiger Wagenflanken durch derlei Reminiszenzen gelöst wurde. Erst mit dem Aufkommen der Trapezlinie am Ende der 1950er Jahre ging man flächendeckend zu horizontalen Untergliederungen über.

Man muss sich also auf der Suche nach techniknostalgischen Elementen in der Epoche nach dem Zweiten Weltkrieg umsehen, und in diesem Zusammenhang fällt sofort auf, dass es eigentlich nur um die 1950er und 1960er Jahre, zum Teil auch noch die 1970er Jahre gehen kann. Warum? Techniknostalgie speist sich in erster Linie aus dem weitverbreiteten Empfinden, es bei heutigen Produkten mit rein zweckorientierten, irgendwie seelenlosen Dingen zu tun zu haben. Wie auch in anderen Bereichen hängt hier beim Auto neben seiner beständigen Vermehrung viel mit der Verwendung von Kunststoffen und dem Siegeszug von Elektronik und Assistenzsystemen zusammen. Daher markieren die späten 1970er Jahre in gewisser Hinsicht eine Epochengrenze und damit eine Zeit der fortgeschrittenen Massenmotorisierung.

Es können in diesem Rahmen nur einige Symptome aufgezählt werden, die sich exemplarisch am Beispiel der Stoßstangen illustrieren lassen. Diese wandelten sich seit eben dieser Zeit zum heute gebräuchlichen Stoßfänger. Bis dahin gab es am Auto mehr oder weniger filigrane Hohlkörper aus verchromtem Stahlblech, die seit den 1960er Jahren meist mit einem Gummiprofil geschützt waren. Sie stellten gewissermaßen ein selbstständiges Anbauelement dar, das durch die Chromoberfläche häufig auch Zierfunktionen erfüllte. Bei sportlichen Autos etwa wie dem *Renault 8 Gordini* konnte sogar ab Werk auf sie verzichtet werden, was viele jugendliche Besitzer anderer Wagen wie *BMW 02* usw. später auch in Eigenregie vornahmen. Neben der Gewichtsreduzierung standen bei derlei Maßnahmen vor allem der Verzicht auf das als unsportlich empfundene Chrom und das Gewicht der schweren Metallteile im Vordergrund, nicht die Ablehnung der Schutzwirkung dieses Bauteils. Mit dem Verschwinden des Chroms und dem Aufkommen von Stoßelementen aus Kunststoff in Wagenfarbe behielten diese auch bei sportlichen Fahrern ganz selbstverständlich ihren

Platz am Wagen, wenn sie nicht sogar um mehr oder weniger organisch angesetzte Spoiler ergänzt wurden.

Seit Ende der 1970er Jahre hatten sich integrierte Stoßfänger durchzusetzen begonnen, die bündig an die Stahlblechkarosserie angesetzt waren und später auch farblich angepasst wurden. Ohne hier näher auf Periodisierungsfragen einzugehen, kann man sagen, dass nun, an der Schwelle zu den 1980er Jahren eine starke Versachlichung in der Gestaltung der Personenwagen einsetzte – oder, im Kontrast zu einem gegenwärtig sehr oft zu hörenden Begriff, eine Ent-Emotionalisierung. Das bis dahin reichlich am Fahrzeug verteilte Chrom, vor allem bei Zierleisten, Türgriffen oder Fenstereinfassungen, verschwand immer mehr. Auch im Innenraum dominierten fortan schnörkellos-sachliche schwarze Kunststofflandschaften. Es ist kein Zufall, dass in den Jahren um 1980 auch das Cabriolet sein historisches Popularitätstief erlebte.

2 Emotionalisierung über Antikisierung

Welche Relevanz haben diese Beobachtungen für unsere Fragestellung? Das Auto geriet in den 1980er Jahren vor allem durch ein stark gewachsenes Umweltbewusstsein unter großen Legitimationsdruck. Stärker als zuvor standen die mit ihm verbundenen Probleme, Gefahren und Belastungen im Vordergrund, so dass die emotionale Reichweite des Automobils zumindest in seiner breiten Masse stark zurückgedrängt wurde. Exklusive Luxusfahrzeuge und ausgesprochene Hochleistungssportwagen waren von dieser Entwicklung naturgemäß etwas weniger betroffen. Die überwiegende Mehrzahl der Autos war in jenem Jahrzehnt aber in einer Art und Weise gestaltet, die ihnen heute den Eintritt in einen irgendwie ‚klassischen' Status erschwert, obwohl ihr Bauzeitraum nun auch schon über zwanzig Jahre zurückliegt.

In dem Maße, in dem sich die öffentliche Aufmerksamkeit nach 1990 anderen Dingen zuwandte, sind auch beim Personenfahrzeug wieder Tendenzen hin zu einer emotionaleren Sprache zu erkennen – und auf dieser Ebene spielt sich Nostalgie ja ausschließlich ab. Die Hersteller bemühten sich darum, den Käufer wieder hier abzuholen – wo offenbar ein guter Teil des Publikums auch abgeholt werden wollte. Nur so ist der durchschlagende Erfolg von Fahrzeugen wie dem *Mazda MX5*, der ja nichts anderes als eine relativ freche Kopie des alten *Lotus Elan* war, zu erklären. Im Grunde ist dieser Wagen der Urvater des Retro-Designs und spätere Beispiele wie *Mini*, *VW New Beetle* oder *Fiat 500* basieren auf eben diesem Rezept, nämlich ein unverwechselbares, übrigens immer relativ billiges Gebrauchsauto vergangener Jahrzehnte mit großer stilistischer Ähnlichkeit neu aufzulegen. Allen diesen Beispielen gemein ist das Fehlen jeglicher technischer Übereinstimmung unter dem Blech, weder *New Beetle* noch *Fiat 500* haben auch nur den Motor an alter Stelle, nämlich hinten.

Abgesehen davon sind alle Retroautos im Vergleich zu ihren Vorfahren erheblich vergrößert worden und haben leistungsstarke Motoren, um das erhebliche Mehrgewicht gegenüber den Ahnen kompensieren zu können. Durch zahlreiche Kunstgriffe ist es indes gelungen, die ärgsten Nachteile der historischen Vorbilder wie geringe Schulterbreite auf den vorderen Sitzplätzen, geringer Stauraum usw. auf ein zeitgemäßes Maß zu reduzieren. Auch was den Standard von Technik und Komfort betrifft, sind kaum noch Ähnlichkeiten festzustellen, denn gegenüber der kargen Ausstattung der früheren Billigautos wie *Käfer* oder *Fiat 500* müssen bei den jeweiligen Nachfahren keine Einbußen mehr hingenommen werden.

Es handelt sich also streng genommen nicht so sehr um Techniknostalgie, als vielmehr um zeitgenössische Technik in einem antiquierten Gewand. Das kann natürlich nicht überraschen und es dürfte keine Käufer geben, denen diese Zusammenhänge nicht klar sind. Zumindest dürfte niemand an das Vorhandensein alter, nicht fortentwickelter Bauteile in den modernen Autos glauben. Es mag auf den ersten Blick paradox erscheinen: Die gewählten nostalgischen Motive sprechen normalerweise nur Leute an, die ein ‚Verhältnis' zum Auto haben, die sich häufig etwas auskennen und diese historistischen Chiffren auch verstehen und zuordnen können. Und diese Leute sehen sicher auch am deutlichsten, wie groß die Kluft zwischen historischen Vorbildern und aktuellen Fahrzeugen in allen Bereichen ist. Die Käufer von ‚Weißer Ware', von Autos ohne Prestigewert, gerne aus Fernost und sehr zuverlässig, sind nicht die Zielgruppe. Es interessiert sie nicht und folglich bleiben diese Fahrzeuge auch konsequent frei von nostalgischen Zitaten. Zwar sind die Übergänge fließend und es liegt auf der Hand, dass mit einer allgemeinen Renaissance von Zierchrom sich auch an besagten Autos hier und da ein metallisch schimmernder Griff oder ein Zierstreifen einfindet, dabei handelt es sich aber nicht in unserem Sinne um Techniknostalgie, sondern um Designmoden.

Wo treffen wir unsere Motive also an? Die Hersteller bemühen sich in verschiedenen Fahrzeugklassen um eine ‚Emotionalisierung' der Typen. Dies betrifft einerseits die unübersehbare Fülle – untereinander sehr ähnlicher – praktischer kleiner Stadtautos. Auf der anderen Seite gibt es eine ziemliche Bandbreite von Lifestyle-Fahrzeugen, zu denen SUVs aller Größen ebenso gehören wie Sportwagen und besonders leistungsstarke Limousinen. Sie alle dienen dazu, den Besitzern eines in höchstem Maße infrastrukturabhängigen, inflationär verbreiteten Verkehrsmittel im weitesten Sinne ‚Freude am Fahren' zu verschaffen. An dieser Stelle soll noch einmal der Bereich der Anzeigen und Uhren, im weitesten Sinne der Bedientechnik aufgegriffen werden, wo sich einzelne techniknostalgische Elemente finden lassen. Hier laufen offensichtlich zwei Stränge parallel:

Auf der einen Seite werden dem modernen Fahrer Identifikationsangebote auf der Gestaltungsebene gemacht. Manche Details erinnern an frühere Autoepochen, in denen ein Teil der Käufer entweder schon als Käufer seiner ersten Autos aufgetreten ist, oder – zunehmend häufiger – deren Fahrzeuge als gebrauchte Zweit- bis Letzthand-

autos dem eigenen Schritt in die Motorisierung dienten. Dies wird in der Rückschau meist positiv verklärt und viele technische Unzulänglichkeiten werden milde verziehen. Auf diesem Prinzip beruht die Innenraumgestaltung der erfolgreichen Retro-Autos wie *Fiat 500*, *Mini* oder *VW Beetle*, wo wesentliche gestalterische Elemente der jeweiligen Ahnen mit dem eindeutigen Ziel des Wiedererkennungswertes aufgegriffen werden. Größe und Gestaltung der chromberingten Uhren erinnern an die Vorgänger und selbst die großen, in Wagenfarbe lackierten Blechflächen am Armaturenbrett finden sich wieder, nur sind sie heute natürlich aus Kunststoff und sicherheitstechnisch angemessen entschärft.

3 Nostalgie auf der Bedienebene?

Neben diesen gestalterischen Punkten gibt es auch noch eine funktionale, oder besser: pseudofunktionale Ebene, auf der Techniknostalgie wohl am deutlichsten erkennbar wird. Es geht im weitesten Sinne um den Kommandostand, die tiefere Funktion von Uhren, Schaltern und Bedienoptionen. Wie schon an anderer Stelle gesagt: Das Auto ist eine in höchstem Maße infrastrukturabhängige Maschine und die Spielräume der Nutzer sind in Mitteleuropa in jeder Hinsicht sehr eingeschränkt. Eine Vielzahl von Bedienungselementen suggeriert Kontrolle und Herrschaft über das Auto, die Rolle des Fahrers wird subjektiv aufgewertet. Aber allein die völlige Unmöglichkeit, an einem heutigen westeuropäischen Auto auch nur kleinere Wartungsarbeiten selbst vorzunehmen, mag als Indiz genügen, wie gering die Einflussmöglichkeiten des Bedieners tatsächlich sind – und das gilt auch für das Fahren selbst.

In diesem Zusammenhang ist allerdings ein Aggregat zu nennen, das partout nicht weichen will: Das manuelle Schaltgetriebe. Gemeint sind hier nicht ausgesprochen sportliche Fahrzeuge oder Geländewagen, wo von Hand vorgenommene Gangwechsel noch Vorteile haben können. Es geht um Alltagsfahrzeuge. Moderne Automatic-Getriebe weisen praktisch keine Nachteile mehr gegenüber Schaltgetrieben auf, sie erhöhen nicht mehr den Verbrauch, im Gegenteil, und auch Einbaumaße oder Gewicht haben sich mittlerweile dem der Schaltgetriebe angenähert. Dank leistungsfähiger Elektronik können sie praktisch alles besser und ermöglichen nicht zuletzt auch ein deutlich komfortableres Fahren. Dennoch ist ein Großteil der Kunden bis heute der Auffassung, echtes Autofahren erfordere die höchstpersönliche Wahl der Gangstufe. Dabei ist das Vorgelege ja ursprünglich nur ein Ausweg aus dem Dilemma des Drehmomentverlaufs der Motoren, wodurch nur innerhalb eines gewissen Drehzahlkorridors die erforderliche Leistung abgeben kann. Aber auch in diesem Fall sind es eher über lange Zeiträume ausgebildete Gewohnheiten der Nutzer, nicht techniknostalgische Motive.

Gleiches gilt für übrigens auch für die Lenkräder als Schnittstelle zwischen Fahrzeug und Fahrer. Auch hier hat man sich den Verhältnissen der Frühzeit wieder angenähert, zumindest in Bezug auf den Lenkradkranz. In den ersten Jahrzehnten des Automobils mussten über das Volant erhebliche Kräfte übertragen werden, weshalb es ausgesprochen massiv ausgelegt war. An der Wende zu den 1930er Jahren wurden die dicken Holzkränze mehr und mehr durch filigraner wirkende Bakelit-Lenkräder abgelöst, mit denen zugleich die Bedeutung des Lenkrads als Gestaltungselement des Innenraums wuchs. In die Nabe konnten nun aufwändige Markenzeichen integriert werden, außerdem bestand die Möglichkeit, das Material einzufärben, bekannt vor allem durch die lange Zeit modischen weißen Lenkräder. Mit der wachsenden Bedeutung der inneren Sicherheit seit den 1960er Jahren wurden die dünnen Bakelit-Lenkräder ihrerseits von umschäumten Kunststofflenkrädern abgelöst, deren Kranz bei geringer werdendem Durchmesser seit den 1990er Jahren immer weiter wuchs. Heutige Lenkräder haben hier wieder die Maße der Autos vor 1914, ohne dass hier jedoch irgendein techniknostalgisches Motiv dahinter stünde.

Im Grunde könnte man die Betrachtung mit der Feststellung abschließen, dass es abgesehen von den weiter oben aufgeführten Zitaten kaum Techniknostalgie am Auto gibt und dass diese, wie die Beispiele zeigen, auch keine technische Funktion mehr zu erfüllen vermögen, sondern als eine Art nostalgischer Zierrat einzustufen sind. Das Produkt Auto steht unter ständigem Innovationsdruck durch die Belastungen, die mit seinem Gebrauch verbunden sind. Deshalb und durch die gewandelten Ansprüche der Nutzer hat Techniknostalgie im engeren Sinne hier keinen Platz. Allerdings: Viele Hersteller haben inzwischen erkannt, dass ein Teil der Kundschaft sehr wohl dem Charme der Autos von gestern erliegt, vielfach Oldtimer besitzt und diese durch aufwendige Pflege am Leben erhält. Ein moderner ‚Alltagswagen' und ein Oldtimer werden mit großer Selbstverständlichkeit parallel genutzt, wobei letzterer meist für jene Fahrten herangezogen wird, die freiwillig vorgenommen werden und ein gehobenes Genusspotential versprechen.

Hier wurde in den letzten Jahren ein großer Markt entdeckt, der von den Anbietern im weitesten Sinne als eine Art Kontinuitätsmanagement betrachtet wird. Markenbindung kann offenbar auch dadurch erreicht werden, dass man selbst für sehr alte Typen noch Ersatzteile vorhält und sogar im Rahmen der eigenen Kundendienstorganisation Dienstleistungen rund um die alten Autos anbietet. Auf diese Weise – so scheint es – kann der Autobauer von heute noch immer vom alten Erbe zehren, da die techniknostalgische Faszination, die von den historischen Fahrzeugen ausgeht, auch auf das heutige Markenimage abfärbt. Die Autos von heute bleiben davon, wie man sieht, praktisch unberührt.

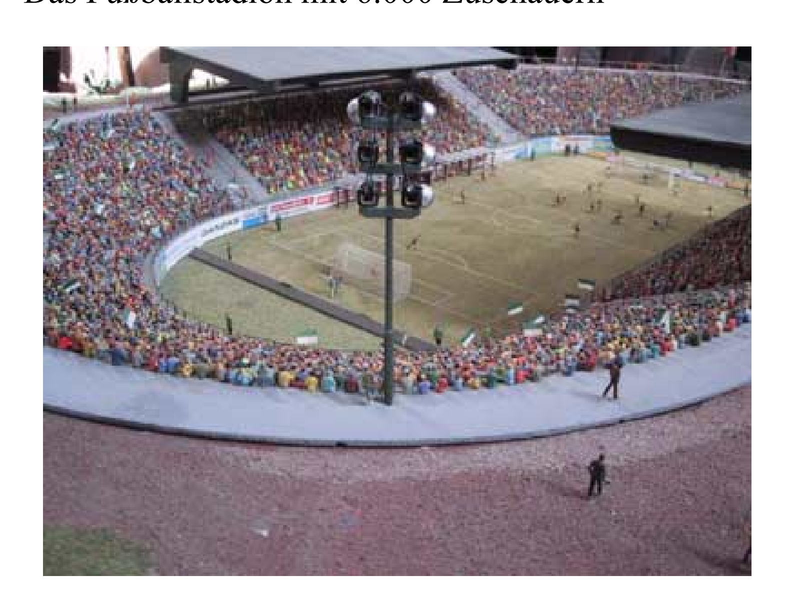
Kleine Welten
oder wie deutsch kann man in H0 sein?
Modellbahnnostalgie zwischen Markt und Identität an deutsch-deutschen Beispielen

Rolf-Ulrich Kunze

1 Wie klein die Welt sein kann

Ausgerechnet im *Landesmuseum für Technik und Arbeit* Mannheim noch einmal die Geschichte der Modelleisenbahn erzählen zu wollen, wäre angesichts der Präsenz des Themas in diesem Haus – die vom 21.12.2008 bis 6.1.2009 gezeigte H0-Modulausstellung der Modulbaufreunde Ladenburg e.V. mit einem Fußballstadion samt Zuschauern sowie einem originalgetreuen Nachbau der Saarschleife sind dafür ein Beispiel – ungefähr so langweilig wie das uninspirierte ‚Fahren lassen' von Modelleisenbahnzügen auf dem mehr oder weniger erweiterten Oval.

Abbildung 1: Nichts für Fußball-Agnostiker:
Ausschnitt aus der Modulanlage der Modulbaufreunde Ladenburg e.V.:
Das Fußballstadion mit 6.000 Zuschauern



Dem Thema der Techniknostalgie kommen wir schon näher, wenn wir über ebendieses Faktum nachdenken, dass selbst bei noch so ausgefeilter modularisierter Landschaftsbautechnik der Zug im Kreis fährt. Das ist, wenn man so will, die Tragik jedes Modelleisenbahners, die er durch eine eigene Art des Transzendenzbewusstseins kompensiert. Was er u.a. in den Maßstäben H0, N und TT baut, sind Seelen- und Wunschbilder, emotionale Räume, Projektionen, Idealtypen, Identitätsprothesen. Um einen Ausschnitt aus dieser Mentalitätsgeschichte der Modellbahn geht es mir im Folgenden. Meine Perspektive ist die der ‚Kleinen Welten' und die erkenntnisleitende Frage lautet, wie deutsch man ‚in H0' sein kann.

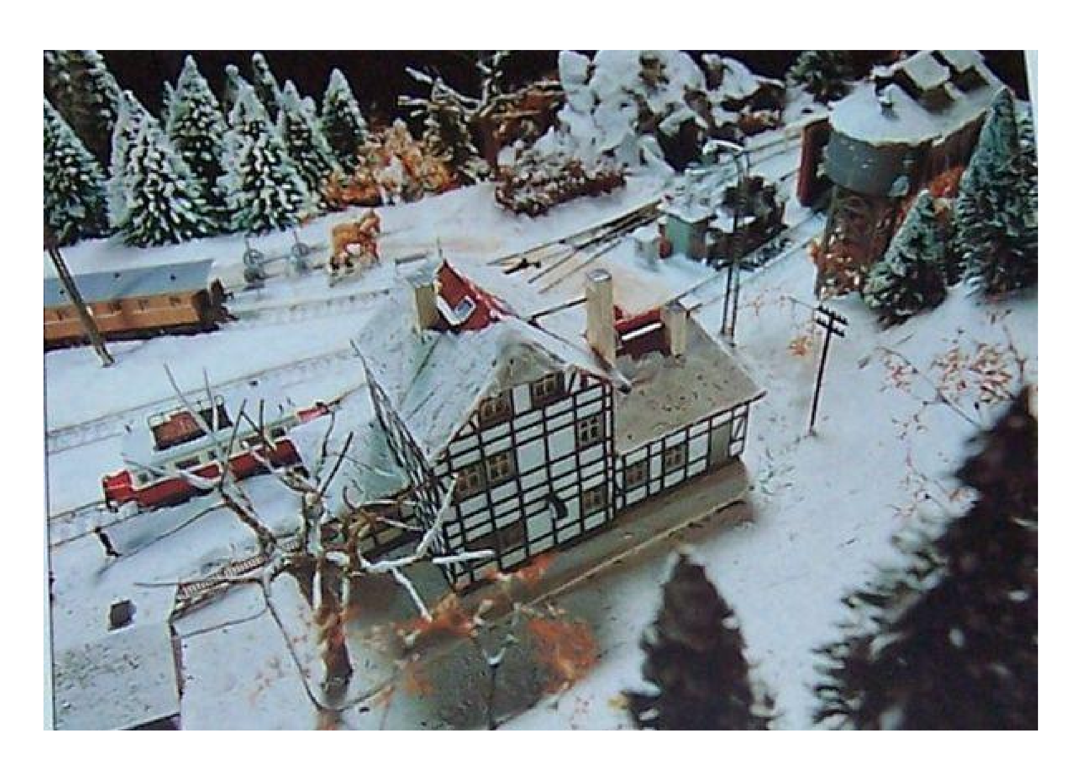
Abbildung 2: Traumlandschaften: H0-Beispiele von der NOCH-Homepage







Abbildung 3: Deutschland, ein Wintermärchen:
Nebenbahnmotiv aus Gebäuden des DDR-Herstellers Vero



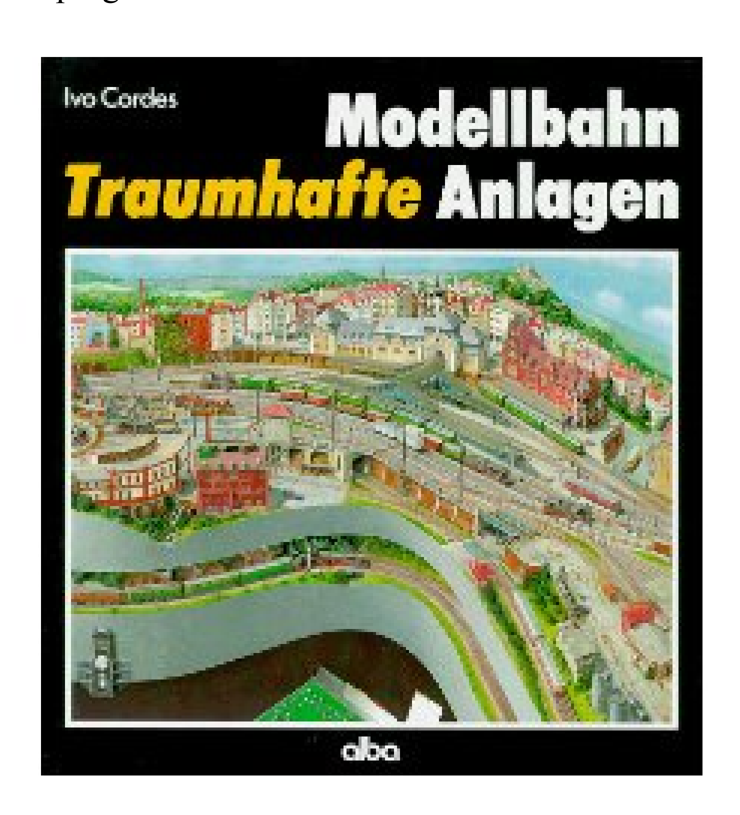
In meinem Beitrag möchte ich die Sichtweise eines H0-Bahnreisenden einnehmen, also die ‚Kleinen Welten' einmal nicht aus der kontemplativen Vogelperspektive des Modellbahnanlagenbesitzers und partiell allmächtigen Schöpfergottes betrachten, der seine Welt zwar nicht in sieben Tagen, aber mit nicht weniger Enthusiasmus geschaffen hat als Gott Vater die seine bzw. unsere. Um im Bildbereich des Theologischen zu bleiben, interessieren mich bestimmte Aspekte innerweltlicher Erlösung durch Liebe zur Schöpfung – in H0. Zunächst jedoch einige Sätze zum Forschungsstand des Themas und der Theorie.

Von einem Forschungsstand der Modelleisenbahngeschichte zu sprechen, wäre zu hoch gegriffen. Die Funktions- und Markengeschichte der Modellbahn ist gut dokumentiert (vgl. Albrecht u.a. 1975; Adriani 2003; Wagner 2003). Ansonsten dominiert eine praktische Modellbauliteratur, die (Technik-)Geschichte notorisch in maßstäblicher Verkleinerung und artefaktverliebt (vgl. Eisenbahnmagazin 1973 ff.)[1], aber selten kontextbezogen historisierend betrachtet. Modelbahnen sind artefaktgestützte, aber zugleich imaginierte Räume – damit sind wir beim Raumbegriff. ‚Räume' gehören mittlerweile zu den ‚vergangenen Zukünften' kulturwissenschaftlicher Interpretationseuphorie (Warf/Aria 2008; Döring/Thielmann 2008; Belina/Boris 2007). Nach ‚Gen-

1 Charakteristisch auch die Reihe Alba Modellbahn-Praxis u.a. mit den Titeln *Modellbahn-Gleispläne*, *Modellbahn-Anlagenplanung*, *Modellbahn-Anlagenbau*, *Modellbahn-Elektrotechnik*, *Modellbahn-Landschaft* etc., Düsseldorf 1982ff.

der', ‚Diskurs', ‚Text' und ‚Bild' – diese Aufzählung bildet nicht nur die Chronologie, sondern auch die methodische Strahlkraft ab – beherrschte der Raum-Begriff für einige Zeit die kulturalistische Theorie (Wolbring 2006, S. 75-78).[2] Seine Halbwertszeit war jedoch kurz, was möglicherweise vor allem eine Hauptursache hat: In der Geschichtswissenschaft wirken sehr verschiedene, ‚völkisch'-ideologisch (Altgeld 1983, S. 95-119), soziologisch (Sturm 2000) bzw. sozial- und mentalitätsgeschichtlich (das Vorbild bei Braudel 1949/1990) konturierte Traditionen einer Beschäftigung mit dem historischen Raum, die konstruktivistisch war, bevor es eine Theorie des Konstruktivismus gab (vgl. Müller 1994, S. 529 f.). Räume sind stets dreidimensional, können also z. B. im Hinblick auf eine geographische, eine soziokulturelle und soziopolitische sowie eine sozioökonomische Seite betrachtet werden. Das ‚Raum'-Paradigma war also schon vor der Erfindung der ‚Erfindung' erfunden (dazu Bavaj 2006, S. 457-482). Die Frage, wie die Vorstellung bestimmter historischer Räume in den Köpfen der Zeitgenossen entsteht und wirkt, gehört zu den ältesten Kontinuitäten der Geschichtsschreibung in der Neuzeit (z. B. Schnurmann 1998).

Abbildung 4: Ein programmatischer Titel des deutschen Modellbahn-‚Papstes'[3]



2 Das für die kulturalistische Anschlussfähigkeit unverzichtbare Minimum an Foucault-Bezug ist mittlerweile auch auf der Ebene der Einführungen in das Studium der neuesten Geschichte angekommen.

3 Quelle: Ivo Cordes: Modellbahn. Traumhafte Anlagen. Düsseldorf 1994 u.ö.

Zu den Quellen: Im folgenden Beitrag geht es weder um die kulturalistische Metatheorie noch ihre Anwendung in H0, sondern um eine ‚animierte' Quellenbeschreibung. Ich nehme Sie mit auf eine Modellbahnreise in drei unterschiedliche Modellbahnlandschaften: die Katalogwelt eines führenden Modellbahnzubehörherstellers, der in Großserie produziert, die elitäre Welt eines teuren Kleinserienherstellers, schließlich die schon historisierte ‚fremde' Modellbahnwelt des größten DDR-Zubehörherstellers.

2 Wie deutsch kann die H0-Welt sein?

Dem bei Alba in Düsseldorf verlegten *Modellbahn-Lexikon* aus dem Jahr 1975 kann man die für uns relevanten Fakten der Firmengeschichte entnehmen: „1949 von den Brüdern Edwin und Hermann Faller gegründete Modellspielwaren-Fabrikanlage mit Hauptsitz und Stammhaus in Gütenbach/ Schwarzwald. […] F. wurde weltweit bekannt durch die schon früh aufgenommene Produktion von Eisenbahnzubehör (hauptsächlich Gebäudemodelle) in Großserien." (Albrecht 1975, S. 72)

Die erste Station unserer Modelleisenbahnreise ist die südwestdeutsche Faller-Welt, präsentiert im *Gesamtkatalog* des Jahres 1987/88. Ich habe diesen Katalogjahrgang ausgewählt, weil er zu den letzten aus der Zeit der ‚alten' Bundesrepublik vor 1990 gehört. Die Wiedervereinigung hat auch im Modellbaumaßstab H0 manche motivische Veränderung mit sich gebracht – ich könnte hier die steile These wagen, dass die erste ‚Ostalgie'-Welle eine Art Nachbau der versunkenen DDR in H0 und TT war –; genau das möchte ich jedoch bewusst ausblenden, um den Kontrast zum DDR-Hersteller Vero deutlicher zu machen.

Abbildung 5: *V 200* von Fleischmann



Unser H0-Zug hält in Bonn HBF: Es ist ein außerplanmäßiger Fernzug der Modellbahnepoche III (Faller 1987/88),[4] gezogen von einer *V 200*-Diesellok. Das Empfangsgebäude unter einem heiteren Photohintergrundhimmel ist deutsch-französisch beflaggt. Gleich wird der französische Staatspräsident De Gaulle auf dem Bahnsteig mit allen protokollarischen Ehren empfangen und dann zu Bundeskanzler Adenauer ins Regierungsviertel gebracht werden. Der Faller-Katalog 1987/88 präsentiert ein Kernstück bundesdeutsch-westeuropäischer Identität: „Bonn HBF, ein Bauwerk aus der Gründerzeit, in klassizistischem Stil, mit weltberühmtem Namen. Seit 100 Jahren Mittelpunkt vieler ‚Großer Bahnhöfe'." (Faller 1987/88, S. 9) War mit dieser Anspielung auf die Kontinuität staatstragender Bedeutung der vormalige Bonner Student Wilhelm II. gemeint? Die Gütenbacher ließen jedenfalls keinen Zweifel an der historischen Relevanz ihres Modells. Auch wenn der Käufer sich entscheiden sollte, den Bonner Hauptbahnhof in einem nicht hauptstädtischen Umfeld aufzustellen – z. B. unter Weglassung eines Gebäudeflügels rechts oder links – würde eine *translatio imperii* von ‚Bonn' nach ‚Neustadt' oder ‚Mittelstadt' ermöglicht: ‚Bonn' war überall – dank Faller. Denn *Bonn* ist ein

> Bausatz mit über 700 Plastikteilen in 9 verschiedenen Farben. Viele Ausschmückungsteile, die das Bahnhofsbild realistisch beleben, wie: Zuglaufanzeige, Lautsprecher, Uhren, Bänke, Fahrplantafeln, beleuchtbarer Kiosk, Kofferschließfächer, Fahrkartenschalter und diverse Werbeschilder. Besonders interessante Effekte ergeben sich durch die Beleuchtung des mittleren Empfangsgebäudes. Außerdem sind hier auch der Kiosk und die Fahrkartenschalter beleuchtbar. Die Zwischen- und Eckgebäude sind ebenfalls beleuchtbar. Der Aufbau dieses großen Modells wird dadurch wesentlich vereinfacht, daß die fünf Gebäudekomplexe einzeln zusammengeklebt und dann zum Gesamtmodell zusammengestellt werden. (Faller 1987/88, S. 9)

Abbildung 6: *Bonn HBF* von Faller – hier noch als bundeshauptstädtischer Bahnhof



4 Das ‚Epochenbewusstsein' wird dem Faller-Kunden schon auf der vierten Katalogseite modellbahnpädagogisch neben einem stylischen Bild einer perfekten Epoche-III-Kleinstadtbahnhofanlage nahegebracht.

‚Bonn' war nicht ‚Weimar' und ist nicht ‚Berlin' – in aktuellen Modellbahnwelten 2008 beginnt nun schon *Weimar* ein wenig wie *Bonn* auszusehen – aber in Kombination mit einer mehrteiligen Faller-Bahnhofshalle konnte ‚Bonn' 1987 schon fast so großstädtisch wirken wie ein ‚Berlin', das es in Zeit und Raum nicht gab. Auch der Massenhersteller Faller trug zur ‚vorbildorientierten' Erziehung der Kunden Ende der achtziger Jahre bei, indem zumindest die professionellen Katalogphotos die nachträgliche ‚Alterung' der Gebäude, also das Auftragen künstlicher Patina, vorführten. *Bonn* zeigte also im Idealbild authentizitätsverbürgende Alters- und Gebrauchsspuren – dies im Unterschied zu der Faller-typischen südwestdeutschen Fachwerkwelt, die stets in makellosem Plastik-Charme erstrahlte. Es wäre eine reizvolle Aufgabe, empirisch zu ermitteln, wie viele (bzw. wenige) der gekauften *Bonn*-Bausätze tatsächlich von ihren Besitzern ‚gealtert' worden sind. Der typische *Bonn HBF* dürfte ein ‚sauberer' Bahnhof sein, ein bisschen eingestaubt, mit zu dicken Kleberändern an den Klebekanten und fehlenden bzw. windschiefen Regenrinnen.

Abbildung 7: *VT/VS 98* von Roco



Die nächste Haltestelle auf unserer Reise durch die Faller-H0-Welt ist Hintertupfingen. Das bundeshauptstädtische Bonn Adenauers und Bölls haben wir hinter uns gelassen. Nach einigem Umsteigen erreichen wir den Haltpunkt mit einem ‚Retter der Nebenbahnen', einem *VT/VS 98* der Deutschen Bundesbahn, dessen DDR-Pendant der Deutschen Reichsbahn auf den hübschen Namen ‚Ferkeltaxi' hörte. *Hintertupfingen* ist ein „kleiner Haltepunkt mit glasüberdachtem Vorraum und Bahnhofsuhr; besonders geeignet für kleine Anlagen und Nebenbahnen. Ab Epoche II verwendbar." (Faller 1987/88, S. 14)

In Fallers *Hintertupfingen* steht die Normalzeituhr der alten Bundesrepublik: im Katalogphoto steht sie auf 9 Uhr 30. Der Haltepunkt steht für ein Stück Mobilitätsgeschichte Westdeutschlands, für die Anbindung der provinziellen Fläche an die Zentren des Arbeitsmarkts vor dem Siegeszug des automobilen Individualverkehrs. Die Bescheidenheit von *Hintertupfingen* repräsentiert ein Erfolgsmodell und einen Lifestyle der Wirtschaftswundergesellschaft. Wohin die hier akkumulierten Wohlstandsgewinne idealtypischerweise führen sollten, zeigt der Faller-Katalog 1987 ebenfalls: „B-270 Landhaus. Ein Haus im Bungalowstil mit getrenntstehender Doppelgarage."

(Faller 1987/88, S. 61) Demgegenüber hatte das „B-249 Siedlerhaus“, das „am Rande eines Dorfes stehen [könnte], wo allmählich die Ortschaft in die Felder übergeht“, (Faller 1987/88, S. 61) noch keine Garage. Als „B-586. Doppel- und Einzelgarage mit einigen Ausschmückungsteilen. Tore beliebig einbaubar“ (Faller 1987/88, S. 112) bietet Faller die individualmobile Architektur auch en détail an; dies mit dem Hinweis, darauf dass „die Garagen (Art. B-586, S. 112) […] besonders gut zu den FALLER-Reihen- und Einfamilienhäusern [passen].“ (Faller 1987/88, S. 61) Auch in Hintertupfingen geht es modern zu, was sich an der „B-178 Fußgängerbrücke“ erkennen lässt. Es handelt sich um einen „Übergang mit zwei Treppenaufgängen für 2-gleisige Strecken. […] Die Treppenaufgänge sind in verschiedenen Formen aufbaubar.“ (Faller 1987/88, S. 25)

Abbildung 8: Haltepunkt *Hintertupfingen* von Faller:
Hier hörte die Welt nicht auf, hier fing sie an



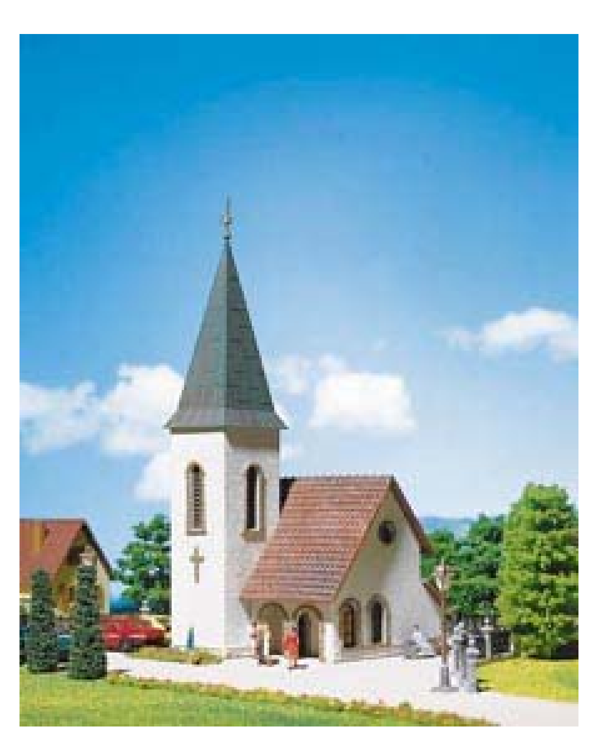
Immerhin kann Fallers *Hintertupfingen* auch an einer zweigleisigen Strecke liegen, was die Pendler im Hinblick auf den Nahverkehrstakt zu schätzen wissen. Aber dann bricht in diese sonnige, heile, den Werkstoff Beton bevorzugende Wirtschaftswunderherrlichkeit die brutale Authentizität ein: Die Katalogdoppelseite 26f. zeigt ein – nach dem Loknummernschild beurteilt – reales polnisches Bahnbetriebswerk mit Dampflok, Portalkran und Großbekohlungsanlage im Gegenlicht. Rost, Ölschmier, Ruß und Wasserdampf beherrschen ein Bild, das vor allem zeigt, was ‚Hintertupfingen' nicht mehr ist: industrielle Realität einer weniger ‚klassischen' als knochenharten Moderne, die auch ihren Platz im Faller-Sortiment hat, und zwar in Form des BW-Ensembles: „Nur im FALLER-Programm findet der Modellbahner für das Betriebswerk (BW),

einem sehr wichtigen und zugleich auch sehr interessanten Teil der Eisenbahnanlage, ein so umfassendes Angebot.“ (Faller 1987/88, S. 29) Die Seiten 28f. zeigen, was sich mit Faller aus der hässlichen polnischen Wirklichkeit machen lässt: ein ‚charakteristisches’ Reichsbahn-BW im Backsteinambiente vor alpinem Hintergrund mit Drehscheibe, Ringlokschuppen, Wasserturm, Bekohlungsanlage mit Portalkran und doppelständigem Lokschuppen mit Schornstein, ergänzbar durch eine „B-146 Besandungsanlage“, ein „B-157 Öllager mit Dieseltankstelle und Ölkran“ oder einen „B-164 Bockkran“. (Faller 1987/88, S. 35)

Damit kehren wir nach Hintertupfingen, genauer gesagt: zu den Quellen des Hintertupfinger Wohlstands, zurück. Dort finden wir „B-265 Altes Fabrikgebäude in Ziegelbauweise, bestehend aus Verwaltung, Fertigungstrakt und Transportanlage.“ (Faller 1987/88, S. 53) Dieser Bausatz ist ein Faller-Klassiker, der auf unzähligen Modellbahnanlagen zu finden sein dürfte. Die Faller-Fabrik ist seit Modellbahn-Epoche I, also seit 1880, einsetzbar. Der Beschriftung im Katalogbild knapp hundert Jahre später zufolge werden dort Schrauben hergestellt. Der Wohlstand Hintertupfingens hat offenbar eine kleinmittelständische Grundlage. Andere lokale Erwerbsmöglichkeiten repräsentiert das „B-850 Betonmischwerk mit Bürogebäude, Verladung in Transportbeton-LKW’s. Durchfahrtshöhe auch ausreichende für Gleisüberbau […].“ (Faller 1987/88, S. 48) Die Infrastruktur in der Provinz ist ausgezeichnet entwickelt, dafür steht der sachliche Sechzigerjahre-Beton-Rasterfassadencharme der „B-211 Post mit verglastem Treppenhaus und ausgebauter Wartehalle, in der eine Paketabfertigung untergebracht ist“ (Faller 1987/88, S. 55), ferner die in den siebziger Jahren errichtete „B-296 Tankstelle mit Waschhalle. Neben der Tankstelle mit den Zapfsäulen und dem Kassenraum steht die Waschhalle mit zwei beweglichen Toren“ (Faller 1987/88, S. 58) und die klassische Fünfzigerjahre-Tankstelle mit Nierentischrundungen, die die Bezeichnung „B-217 SHELL-Tankstelle mit 2 Zapfsäulen, verglastem Kassenraum, Wartungshalle und Zubehörteilen“ (Faller 1987/88, S. 58) trägt. Für das leibliche Wohl mobiler Menschen sorgt der „B-135 Kiosk und Pilzkiosk. Die Werbeschilder und Zeitschriften liegen dem Bausatz in Form eines Ausschneidebogens bei.“ (Faller 1987/88, S. 81) Der Pilzkiosk hat, wie der Name schon sagt, die anmutige Gestalt eines Fliegenpilzes mit rotem Dach samt weißen Flecken, führt die *Bild*-Zeitung und den *Stern* – allerdings nur am Logo, nicht an einem eventuell unanständigen Titelbild erkennbar –, außerdem *Reval*-Zigaretten. Hintertupfingen ist auch ein Ort auf der westdeutschen Konfessionskarte, daher steht irgendwo in der Streusiedlung die „B-240 Dorfkirche. In diese beschauliche Kirche kann ein Glockenwerk eingebaut werden.“ (Faller 1987/88, S. 93) Der schlichte Kirchenbau mit Geläutoption folgt einem unbestimmten süddeutschen Typus mit Rauhputzwänden und tief heruntergezogenem Dach des Hauptgebäudes. Der Faller-Katalog 1987/88 hat einen die Hände segnend ausbreitenden, dicken Franziskanermönch in den Eingang gestellt, um die konfessionelle Zuordnung zu erleichtern.

Diese Nebenbemerkung sei dem Konfessionshistoriker erlaubt: Aufgrund des jahrzehntelangen Dominierens von Modellzubehör süddeutscher Hersteller nach süddeutschen Vorbildern ist die H0-Mehrheitskonfession auf deutschen Modelleisenbahnanlagen immer noch katholisch. Echter norddeutsch-lutherischer oder preußisch-unierter Klinkerkirchenbau ist nach wie vor rar. Bei den Bahnhofsgebäuden haben hier die Jahre nach 1990 einiges geändert. Deutschland ist zwar durch die Wiedervereinigung de facto keineswegs protestantischer geworden, aber der Klinker ist durch seine Bedeutung in Mittel- und Nordostdeutschland wieder auf die Modellbahn zurückgekehrt.

Abbildung 9: Dorfkirche von Faller,
hier ohne Franziskaner, aber mit weiß-blauem Himmel



Wir verlassen nun die auf den hellen und freundlichen Faller-Katalogphotos immer etwas verschweizert wirkende westdeutsche Wohlstandsprovinz und machen einen Tagesausflug ins gar nicht so weit entfernte Frankfurt am Main. Dessen Hauptbahnhof überfordert den Maßstab H0 und kommt daher auch als Serienmodell nicht vor. Wir kommen aus dem U-Bahnhof Römerberg und stehen im Pulk mit einigen südkoreanischen, russischen und amerikanischen Touristen vor dem „B-911 ‚Römerberg Ostzeile' Frankfurt am Main. Eine attraktive Sammelpackung mit den 6 Häusermodellen der Römerberg Ostzeile. Von links nach rechts: ‚Kleiner und Großer Engel', ‚Goldener Reif', ‚Wilder Mann', ‚Kleiner Dachsberg-Schlüssel', Großer Laubenberg' und ‚Kleiner Laubenberg'." (Faller 87/88, S. 69) Wer sich ein wenig in der Frankfur-

ter Stadtgeschichte auskennt, wird wissen, dass Faller hier nicht im Griff nach der historischen Legitimität ein Stück Alt-Frankfurt aus Goethes Zeiten zum Nachbau bereitgestellt hat. Die historischen Römerberg-Fachwerkhäuser der Ostzeile wurden 1944 im Bombenkrieg vollständig zerstört. Nach heftigen Diskussionen entstanden zwischen 1981 und 1984 historisierende Nachbauten der Häuser des 15. Jahrhunderts, die also kaum älter sind als das Faller-Modell. Diesen Geist der Rekonstruktion hat Faller abgebildet. „Der Wiederaufbau, der 1983 abgeschlossen wurde, ist in den überlieferten Formen historisch so genau wie möglich in Gestalt, Material und Konstruktion erfolgt – die gleiche Maxime galt für die Entwicklung der FALLER-Modelle.“ (Faller 1987/88, S. 68) Passend zu Frankfurt beenden wir unsere Faller-Reise vor dem „B-905 Hochhaus. Bausatz mit vielen Ausschmückungsteilen. Der Mercedes-Stern auf dem Dach kann mit dem Motor 629 gedreht werden […].“ (Faller 1987/88, S. 73) Die Fassade des zwölfstöckigen Vorbilds dürfte heute unter Denkmalschutz stehen; sie zeigt den klassisch-modernen Typ des Stahlbetonbaus seit den fünfziger Jahren und erinnert an Frankfurts erstes Hochhaus, das Zürich-Hochhaus, das 1960 Richtfest hatte und 2002 abgerissen worden ist.

Abbildung 10: Zürich-Hochhaus, Frankfurt am Main[5]

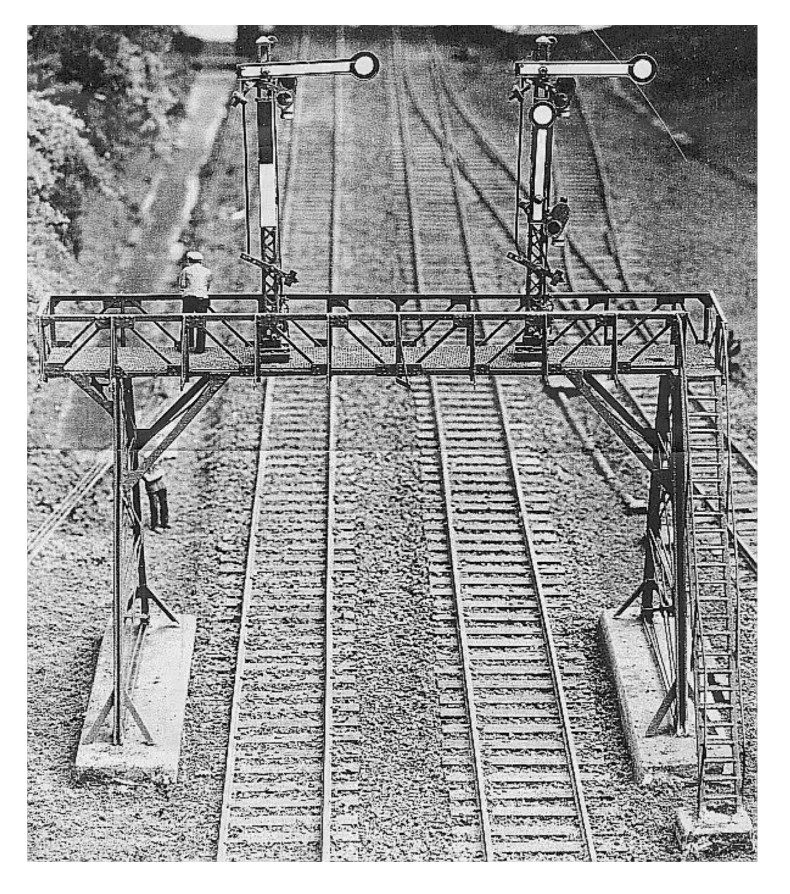


5 Quelle: http://www.aufbau-ffm.de/serie/Teil21/teil21.html

Eine ganz andere Welt präsentiert uns der Kleinserienhersteller Weinert aus dem niedersächsischen Weyhe/Dreye. Unser H0-Blickwinkel ist nicht mehr der des Durchreisenden in der Bundeshauptstadt, des regionalen Pendlers in der Provinz oder des Tagestouristen in Frankfurt. Die Weinert-Welt macht uns zu echten Reichs- bzw. Bundesbahnern. Wir sehen die Welt vom Führerstand von Einheits-Dampflokomotiven, aus Stellwerksfenstern, aber auch in der BW-Perspektive. Die Weinert-Ästhetik ist detaillistisch und perfektionistisch. Hier stimmt alles. Wir können die Nieten auf dem Kessel nachzählen.



Abbildung 11: Weinert, *Brücke für Formhauptsignale, Messing-Zinn-Bausatz*



Auf der Weinert'schen *Brücke für Formhauptsignale, Messing-Zinn-Bausatz* ist der Abstand zwischen Formvor- und Hauptsignal korrekt. Die Lüfter auf den Dächern sitzen an der richtigen Stelle. Auf den LKW-Kotflügeln der fünfziger Jahre befinden sich Peilstangen. Der Kühlergriff mit dem Schriftzug ‚M·A·N' ist erhaben. Die umgebende Szenerie ist reduktionistisch: Es handelt sich nicht um eine vollgestellte Mittelstadt und einen Großstadtbahnhof zwischen Maulwurfshügeln, sondern um eine zweigleisige Hauptstrecke, die dezent aus einer Unterführung herauskommt, in sanftem Bogen am Betrachter vorbeiführt – tunlichst in einer Linkskurve, damit die auch für die beste Kurzkupplungstechnik unvermeidbaren Abstände zwischen den gemasterten

Waggons zusätzlich durch die Kurvenfahrt optisch reduziert werden. Wienert spricht nicht die Käufer von Weihnachtsbaumanlagen an, sondern wertet uns zu Fachleuten auf, denen auffällt, ob die Telegraphendrähte längs der Strecke zu dick sind. Zur Weinert'schen Authentiziätsreligion gehört auch immer der Brückenschlag zwischen ausgewählter technikhistorischer Information und der Detailliertheitsbeschreibung des Modells:

Abbildung 12: *VT 10.501 Senator* von Weinert



> Komplettbausatz VT 10.501 ‚Senator'. Zur Erprobung von Gliedertriebzügen stellte die Deutsche Bundesbahn 1954 den VT 10.501 als Tagesreisezug ‚Senator' in Dienst. Er bestand aus zwei Maschinen- und fünf Mittelwagen, die durch Jakobsdrehgestelle verbunden waren. Der Triebzug hatte eine Höchstgeschwindigkeit von 120 km/h, war aber lauftechnisch für 160 km/h ausgelegt. Da sich der VT 10.501 ebenso wie der parallel entwickelte Schlafwagenzug VT 10.551 ‚Komet' nicht bewährten, blieb es bei einem Einzelexemplar, das 1959 ausgemustert wurde. Der Komplettbausatz des siebenteiligen, 111cm langen Modells besteht aus zwei feindetaillierten Triebköpfen aus Zinn, geätzten Seitenwänden, Kunststoffdächern, -grundplatten und -übergängen sowie einem Zierliniensatz. Das Modell ist mit einem lauffähig vormontierten Fahrwerk ausgestattet und besitzt eine fahrtrichtungsabhängige Stirn- und Zugschlußbeleuchtung. Der Einbau einer Inneneinrichtung ist vorbereitet. (Weinert Modellbau, S. 5)

Unser nächstes Reiseziel ist ein nordwestdeutsches Bahnbetriebswerk in den späten fünfziger Jahren. Uns umgibt die industrielle Geräuschkulisse des alltäglichen Reparatur- und Wartungsbetriebes. Vor einem abgestellten Arbeitszug sehen wir die leichte Rangierlokomotive *V 20 033* der Deutschen Bundesbahn:

Abbildung 13: *V 20* der Reichsbahn von Weinert



> Für den Einsatz bei der ehemaligen Deutschen Wehrmacht wurden in der Mitte der dreißiger Jahre mehrer kleine zweiachsige Diesellokomotiven mit hydraulischer Kraftübertragung entwickelt. Insgesamt 27 dieser Maschinen gelangten nach Kriegsende in den Bestand der Deutschen Bundesbahn und wurden dort als Baureihe V 20 geführt. Nach ihrer Instandsetzung wurden die Maschinen hauptsächlich im leichten Rangierdienst und gelegentlich vor Arbeitszügen eingesetzt. Unser Bausatz besteht auf paßgenauen Zinngußteilen, Messingbauteilen, lauffähig vormontiertem Fahrwerk sowie einem Beschriftungssatz. (Weinert Modellbau, S. 4)

In einer der Hallen des BW erhält gerade eine Dampflok der *Einheits-Baureihe 41*, hergestellt bei Schwartzkopff, einen neuen Kessel:



Abbildung 14: *BR 41* Öl der Reichsbahn mit ‚Original'-Kessel von Weinert

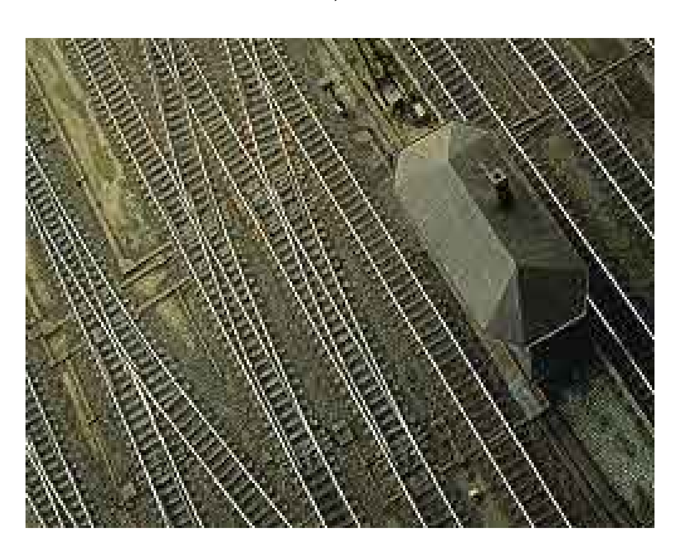


> Umbausatz BR 41 für Roco-Lok BR 41. Mit diesem Umbausatz kann eine Roco-Lok der BR 41 mit geschweißtem Neubaukessel in eine Lok der Ursprungsversion mit Altbaukessel der Bauart Wagner umgebaut werden. Dieser nicht alterungsbeständige Kessel aus dem Kesselstahl St 47 K zwang die beiden Deutschen Bahnverwaltungen in den fünfziger Jahren dazu, die Kessel der Einheitslokomotiven gegen neuentwickelte Hochleistungskessel in Schweißkonstruktion auszutauschen. Die Deutsche Bundesbahn rüstete 1957-61 103 ihrer Lokomotiven der Baureihe 41 mit neuen Kesseln aus. Unser Umbausatz besteht u.a. aus einem hohlen Zinngußkessel mit feinsten Detaillierungen sowie zahlreichen Messinggußteilen wie z. B. Rauchkammertür, Laternen, Pumpen und Windleitblechen sowie einem Beschriftungssatz. (Weinert Modellbau, S. 15)

Auf einer etwas verkommenen Freifläche zwischen den Schuppen ist ein Dienst-LKW der Deutschen Bundesbahn abgestellt, die schwere „Kaelble Dreiachs-Zugmaschine Typ Z6 W2AL 30. Weißmetall Komplettbausatz mit Messingfeingußteilen und Beschriftungssatz". (Weinert Modellbau, S. 23) Am Haken hat die Zugmaschine einen „Anhänger mit geschlossenem Großbehälter Ekrt ‚Haus zu Haus', Weißmetallbausatz mit Beschriftungssatz" (Weinert Modellbau, S. 23), einen Vorläufer des Standardcontainers. Gleich daneben findet sich ein anderes Zuggut für den Kaelble, ein „Culemeyer Straßenroller. 2-teilig für Güterwagen und Schwertransporte, Weißmetallbausatz mit Messingdeichsel" (Weinert Modellbau, S. 25), der die straßengestützte Be-

wegung von einzelnen Güterwagen ermöglichte. Neben einem aufgegebenen Lagerschuppen mit bereits teilweise eingestürztem Teerpappendach ist ein dreiachsiger Anhänger für Fernlastzüge abgestellt, dessen Plane zurückgeschlagen ist, und oberhalb der Pritsche zeigt das „Spriegelgestell für verschied. Fahrzeugmodelle“ (Weinert Modellbau, S. 28) gewissermaßen das Ladegerippe. Mit dem Einbruch der Dunkelheit wird das ziemlich menschenleere Gelände von „Bahnhofslampen Gittermast. Bausatz beleuchtet, 12 m Mast (H0 138 mm)“ (Weinert Modellbau, S. 79) beleuchtet. Damit verlassen wir das Betriebsgelände mit unserem Borgward Isabella, auf dem ein „Dachgepäckträger“ (Weinert Modellbau, S. 27) aus feinem Draht angebracht ist. Ein kurzer Blick auf die Preisliste 1988 des Weinert-Katalogs zeigt uns schnell, dass dies der mit Abstand teuerste Teil unserer Modellbahnreise war, auch wenn es sich noch um D-Mark-Preise handelt.

Abbildung 15: Das sehr detailgetreue Peco-Gleissystem im Weinert-Vertrieb: Ein Gleisfeld für Kenner, auch ohne Traktionen



Den letzten Abschnitt unserer Reise haben wir gut vorbereiten müssen. Die Beschaffung eines Visums für die DDR sowie die Planung der Reiseroute stellt ungefähr so viele Anforderungen wie die Buchung einer transatlantischen Flugreise – nur dass das andere Deutschland nach gefühlter Geographie wesentlich weiter weg liegt als das acht Flugstunden entfernte New York City. Blättert man im Katalog des *VEB VERO Olbernhau/Betrieb* des *VEB Kombinat Spielwaren Sonneberg* des Jahres 1988, findet man diese westernization-bedingte Fremdheit kaum bestätigt: die deutschen Gemeinsamkeiten überwiegen. Unser Interzonenzug hat uns zunächst nach Leipzig gebracht. Von dort aus ging die Reise in die vormals thüringische Provinz, den Süden der DDR, die wesentliche Motivquelle für Vero. Noch mit dem stechenden Geruch in der Nase, der allen Reichsbahn-Zügen eigentümlich war, treten wir auf den Bahnsteig von „Bhf.

Wachstädt […] Dieser romantische Bahnhof passt durch seine mittlere Größe schon in kleine Anlagen.“ (VERO, S. 4) Bemerkenswerterweise wird dieser Sachverhalt auch auf Englisch und Französisch ausgeführt – Ausdruck der Tatsache, dass es sich hier um Exportartikel handelt, die von dem „Spielwaren und Sportartikel Export Import Volkseigene[n] Außenhandelsbetrieb der DDR“ auf den Märkten des Klassenfeinds vertrieben werden. Wachstädt ist – soweit sich das der gezeichneten, stark idealtypischen Katalogdarstellung entnehmen lässt – ein Natursteingebäude im Stil der sehr einfachen preußisch-sächsischen Normalbahnhofsarchitektur, die das Erscheinungsbild der Bahn in Mitteldeutschland geprägt hat. Die angebaute Wartehalle ist aus Holz, die abblätternde Schrift des Ortsnamens entspricht dem serifenlosen Stil der Reichsbahn in der Zwischenkriegszeit.

Abbildung 16: Vero-Katalog 1988:
Der deutsche Charme der realsozialistisch begrenzten Möglichkeiten



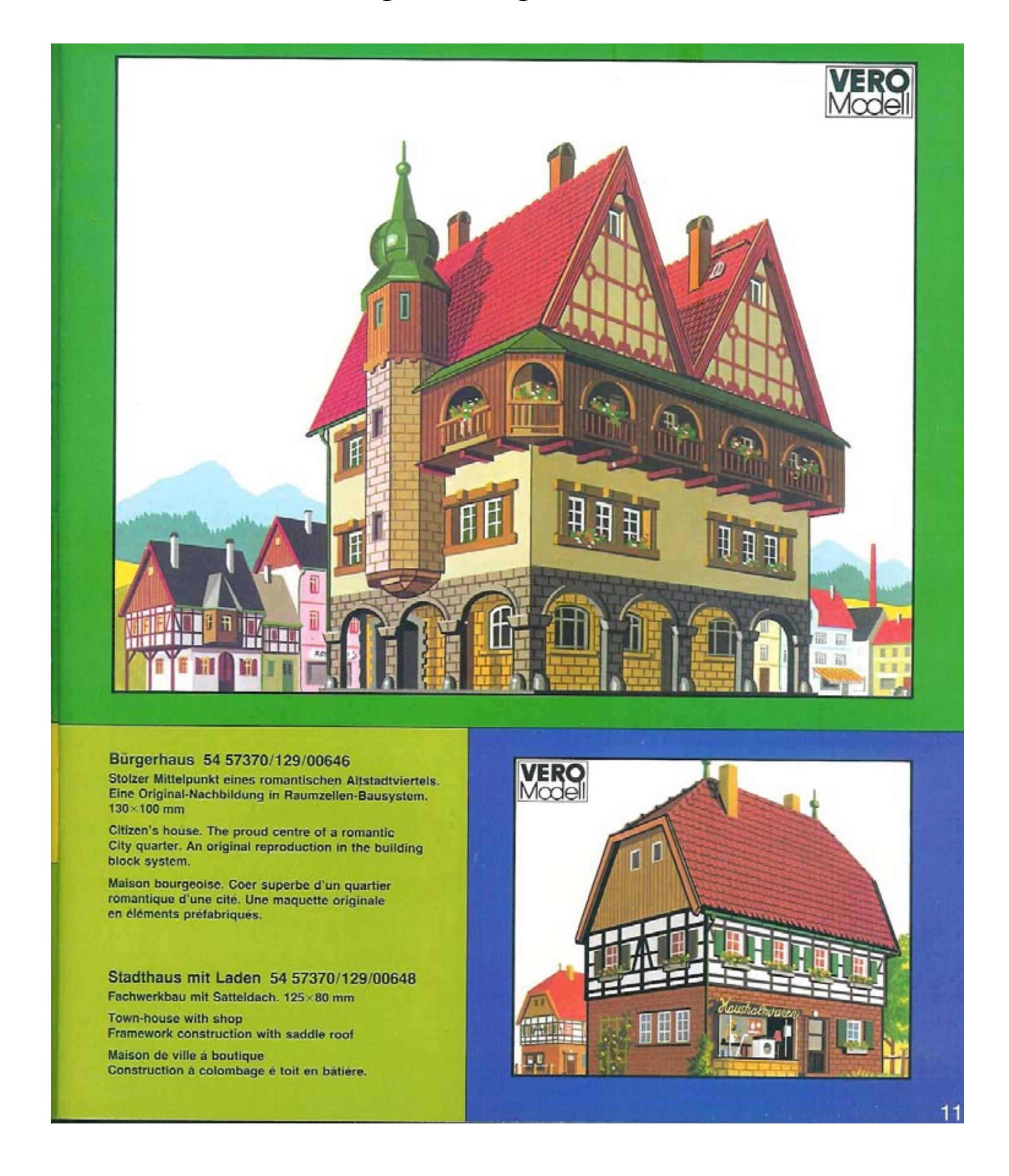
Wachstädts Bahnsteig stammt aus der DDR-Modernisierung der sechziger Jahre: eine schmucklose Stahl-Glas-Konstruktion – „Moderner Baustil mit vielen Details“ (VERO, S. 6) – die wenig zu dem Empfangsgebäude aus der Kaiserzeit passen will. Zur Ausstattung gehört ein Mitropa-Kiosk. Der Fußgängerüberweg, der Bahnsteig und Bahnhof verbindet, zeigt die Unterschiede zwischen Hintertupfingen und Wachstädt.

In der DDR hat sich die alte Stahlkonstruktion aus Reichsbahnzeiten erhalten, die durch ihr filigranes Gitterwerk auffällt. (VERO, S. 6). Das kleine Stellwerk am Bahnhofsende schließlich ist ein Paradestück genormter Reichsbahn-Zweckarchitektur: an einer Seite über den Anbau tief heruntergezogenes Walmdach, im Erdgeschoss Backstein, darüber in der Realität ergrauter, im Katalogbild strahlend weißer Putz, lange, hohe Schornsteine. (VERO, S. 9) Unmittelbar in Bahnhofsnähe liegt das Wachstädter Gaswerk, eine „Original-Nachbildung des ehemaligen Gaswerkes in Zöblitz im Erzgebirge". (VERO, S. 17) Ein Gasometer ergänzt dieses Industrie-Ensemble. (VERO, S. 18) Wachstädts Bahnhof liegt etwas vom Ortskern entfernt, der über eine Allee fußläufig schnell zu erreichen ist. Rechterhand sieht der Besucher in vielen Exemplaren, was der Vero-Katalog „Bungalow […] Holzbauweise mit Hollywood-Schaukel" (VERO, S. 18) nennt, was aber tatsächlich eine echte Datsche im wohlgepflegten Landgarten ist. Nun stehen wir vor Wachstädts Wahrzeichen, das auch auf der Titelseite des Vero-Kataloges abgebildet ist, dem „Wachstädter Turm […] Stadttor mit Resten einer alten Stadtmauer" (VERO, S. 19) – ein sehr schlichter, vormaliger Wehrturm, in den oberen Stockwerken im Erzgebirge-Stil verschindelt, im niedrigeren Nebengebäude mit Fachwerk. Schon nach wenigen Schritten stehen wir auf einem kleinen Marktplatz, ein IFA-LKW knattert an uns vorbei und hinterlässt seine Duftspur. Wir stehen vor Wachstädts Rathaus, einem etwas hochbeinigen ostmitteldeutschen Fachwerkhaus mit kleiner Treppe, hölzernem Uhrentürmchen und einem leeren Fahnenmast. (vgl. VERO, S. 11) Die Amtsräume der Bezirksverwaltung sowie der Partei befinden sich im ersten Stock mit Blick auf den Markt, an dessen gegenüberliegender Seite das *Bürgerhaus* mit Arkaden im Erdgeschoss, umlaufendem Holzbalkon im zweiten Stock und altfränkisch-spitzem Doppelgiebel zu sehen ist: „Stolzer Mittelpunkt eines romantischen Altstadtviertels." (VERO, S. 11) Wir sind in einer stehengebliebenen Provinz angekommen, über die keine Modernisierungswellen hinweggezogen sind (Abb. 17).

Tatsächlich heißt *Wachstädt* nicht Wachstädt – sondern Kaisersaschern, Geburtsort des deutschen Tonsetzers Adrian Leverkühn:

> Es ist über die Stadt […] zu sagen, daß sie atmosphärisch wie schon in ihrem äußeren Bilde etwas stark Mittelalterliches bewahrt hatte. Die alten Kirchen, die treulich konservierten Bürgerhäuser und Speicher, Bauten mit offen sichtbarem Holzgebälk und überhängenden Stockwerken, Rundtürme mit Spitzdächern in einer Mauer, baumbestandene Plätze, mit Katzenköpfen gepflastert, ein Rathaus, im Baucharakter zwischen Gotik und Renaissance schwebend, mit einem Glockenturm auf dem Dach, Loggien unter diesem und zwei weiteren Spitztürmen, welche sich, Erker bildend, die Front hinunter bis zum Erdgeschoß fortsetzten, – dergleichen stellt für das Lebensgefühl die ununterbrochene Verbindung mit der Vergangenheit her, mehr noch, es scheint jene berühmte Formel der Zeitlosigkeit, das scholastische Nunc stans an der Stirn zu tragen. (Th. Mann 1960/1947, S. 51).

Abbildung 17: Ein Bürgerhaus als Mittelpunkt des realsozialistischen Marktes: Vorbildliche Pflege des bürgerlich-humanistischen Erbes in der DDR



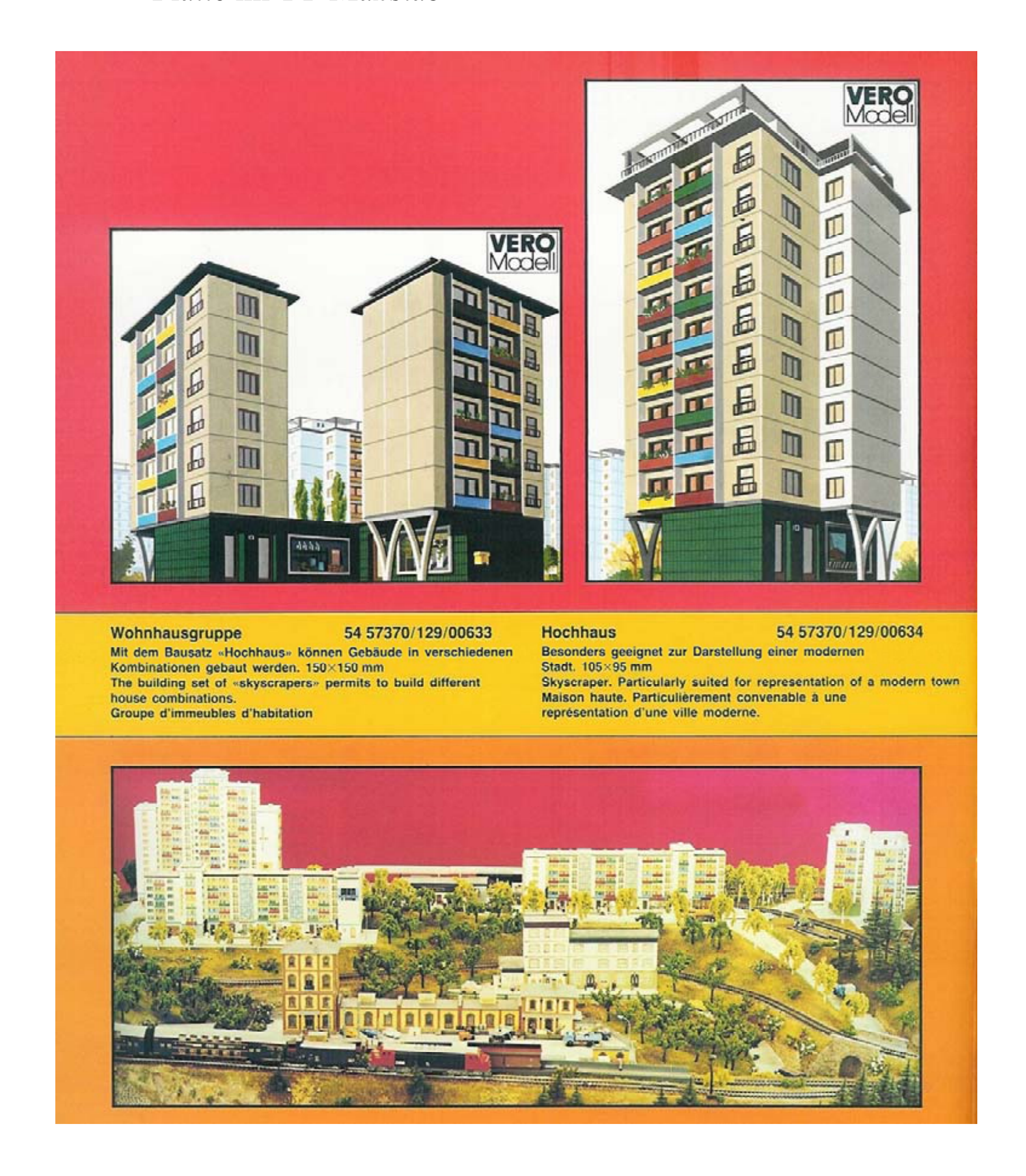
Folgen wir Wachstädts Hauptstraße über den Markt hinaus, kommen wir an einer Kleinstadtarchitektur vorbei, die westlich der Elbe irgendwann hinter Eternitplatten oder einfach komplett verschwand, um zeitgemäßeren Bebauungs-, häufiger jedoch Verkehrsinfrakstrukturformen zu weichen. Hier herrschen die Mansardendächer mit kleinen Gauben, die Häusergesichter mit viel Symmetrie in der Fensterkreuzverteilung vor – wobei man sich die Wohnbedingungen dahinter nicht näher vorstellen möchte. Kurz gesagt: Bernd Pfarr hätte hier mehr als genug Anschauungsmaterial für die Illustration von Erich-Kästner-Geschichten gefunden.

Abbildung 18: Straßenzüge, in denen Kästners *Emil und die Detektive* beginnen könnte. Die DDR-Wirklichkeit war grau-brauner



Doch die Szene hat sich verändert. Die bauliche Hinterlassenschaft der Klassengesellschaft liegt hinter uns. Wir haben einen Außenbezirk von Wachstädt erreicht, eine Plattenbausiedlung für die Werktätigen eines nahen feinoptischen Großkombinats – eine der begehrtesten Wohnlagen im ganzen Bezirk. Die Anmutung ist städtisch; die Jungen Pioniere haben erst kürzlich mit einer Aufräum- und Verschönerungsaktion ihren Teil zum Wettbewerb ‚Schönste Stadt des Bezirks' geleistet und wurden dafür von der Bezirksparteileitung ausgezeichnet.

Abbildung 19: Hell aus dem dunklen Vergangen leuchtet die Zukunft hervor: Platte im TT-Maßstab



Der Westbesucher beendet hier seine Tour im *Kaffee Waldfrieden* (VERO, S. 16), einem Aussiedlerhäuschen der dreißiger Jahre am Rand des Neubaugebiets, das dort steht, wo vorher einmal thüringischer Waldfrieden war. Der Blick fällt auf einen bläulichen Mittelgebirgskamm am Horizont: es könnte auch der Schwarzwald sein. Aber ‚Wachstädt' ist nicht ‚Hintertupfingen'. Das, was an Wachstädt nicht so ist wie an Hintertupfingen, ist ‚deutscher' als das, was in Hintertupfingen ‚deutsch' ist. Die Modernisierung und Verwestlichung in Hintertupfingen ist strukturell und irreversibel. Der moderne Bahnsteig und die ‚Platte' in Wachstädt sind Beispiele punktueller, zum Teil symbolischer Modernisierung ohne konsumgesellschaftliche und pluralistische Optionen.

Abbildung 20: Klinkerrot steht er außerhalb der Ortschaft:
Der preußisch-deutsche Nebenstreckenbahnhof[6]



Abbildung 21: Hier ist noch einiges an Altersarbeit zu tun: Ölschmier, Kalk, Ruß und Braunkohlenstaub fehlen



Abbildung 22: Sehnsuchtsbetriebsort jedes Modellbahners:
Das Bahnbetriebswerk, hier nach DDR-Vorbild



6 Die Fa. Auhagen aus Marienberg/Erzgebirge gehörte zu DDR-Zeiten zum Vero-Kombinat und behauptet sich heute erfolgreich als Kleinserienhersteller für DDR-Motive. (Quelle: http://auhagen.de/inhalt/cms/front_content.php?idcatart=1.)

Abbildung 23: Dem Modell nach VEB-Wohnungsbau der DDR-Moderne, aber wie nah auch an westdeutschen Realitäten: Halbreliefmodelle für den Anlagenrand



3 Was ist das Nostalgische an deutschen H0-Modellbahnwelten?

Wie deutsch kann man in H0 sein? Faller, Weinert und Vero stehen für deutsche Möglichkeiten symbolischer Identitätsrepräsentation. Es ist nicht so leicht zu sagen, wo dabei die Nostalgie aufhört und der soziopolitische, sozioökonomische und soziotechnische Ernst anfängt. Greift man aus Ratlosigkeit auf Nietzsches Kategorien zurück, wüsste man wohl zu sagen, was ein antiquarischer und monumentalischer Umgang mit Modellbahnwelten ist – gibt es eigentlich einen kritischen? Wäre das Nicht- und Anti-Ästhetische hier auch das Kritische im Sinne einer Sichtbarmachung von Verfall, Verlust und brutaler Umdefinition? Wohl kaum, denn auch die ‚gealterte' Modellbahnlandschaft ästhetisiert den Verfall. Ihr eigenzeitlicher Alterungs- und Abnutzungsprozess kann nicht als kritischer Kommentar zum dargestellten Vorbild gewertet werden. Und der provozierende Bruch mit der *political correctness* durch die geschmacklose, aber gar nicht so seltene Realisierungen von NS-Motiven ist und bleibt nur eines: der süßliche Versuch der Erfindung einer „heilen Welt der Diktatur" (Wolle 1998), in der die Züge noch pünktlich, die Straßen noch sauber und die unabgeschlossenen Fahrräder noch sicher waren.

Alle Modellbahnwelten sind reduktionistisch. Interessant ist, was weggeblendet und was auf welche Weise idealisiert wird: Das Faller-Programm 1987/88 bildet die fest im Westen verankerte ‚nivellierte Mittelstandsgesellschaft' der Bundesrepublik ab. Die hier angebotenen historischen Bezüge sind nostalgisch im Sinne der Duden-Definition: „vom Unbehagen an der Gegenwart ausgelöste, von unbestimmter Sehnsucht erfüllte Gestimmtheit, die sich in der Rückwendung zu einer vergangenen, in der Vorstellung verklärten Zeit äußert […]." (Duden ²1989, S. 1084) Geschichte ist bei Faller ein herausgeputztes antiquarisches, bisweilen monumentales Zitat; letzteres

z. B., wenn sich die Gegenwart in der ruhmreichen Vergangenheit von *Bonn HBF* oder in der neo-alten Frankfurter Römerbergostzeile spiegelt.

Die Weinert-Welt ist weniger nostalgisch als partiell detailverrückt. Von Sehnsucht und Gestimmtheit wird man hier wenig finden – es sei denn, etwas von der spröden Sehnsucht der Ingenieure und Spezialisten u.a. für Beschriftung, Rohrverläufe, Zylinderkästen und Kupplungshaken. Das Weinert-Ideal führt in eine Art des kontemplativen Quietismus – und das schon deshalb, weil die hier verwendeten Schienenprofile so niedrig sind, dass die Entgleisungswahrscheinlichkeit der gesuperten Spitzenmodelle hoch ist. Hier ist eigentlich nur noch das Arbeiten – man möchte es aufgrund des Ernsts der Sache eigentlich nicht mehr ‚Basteln' nennen – und das fachmännische Betrachten erlaubt.

Die Vero-Welt ist an der Oberfläche eine Idealisierung der DDR und wirkt auf den ersten Blick wie ein propagandistisches Projekt. Diese ideologiekritische Sicht dürfte jedoch am Wesentlichen vorbeigehen, denn der Authentizitätsgehalt des Vero-Programms, versteht man darunter das Überwiegen der Vorbildorientierung gegenüber der Idealisierung, liegt oberhalb von Faller und unterhalb von Weinert – letzteres allerdings wohl aus schlichtem Mangel an tauglichen Materialien. Vero präsentierte die DDR als Heimat – und diese Heimat war erheblich ‚deutscher' als die von Faller. Ihre Formensprache war in der Regel die des preußisch-deutschen Kaiserreichs und der Weimarer Republik. Mit der DDR verschwand auch dieser Zugang zum Thema Modelleisenbahn; der Rückbezug darauf ist in der Tat im Wortsinn (n)ostalgisch.

Ein Profil des durchschnittlichen deutschen Modelleisenbahners ließe sich wohl am besten aus Konsumgewohnheiten ermitteln, aber das wäre ein ökonomisches Thema, das nur sehr bedingt etwas über stratifikatorische und mentalitätsmäßige Kontexte dieses Hobbys aussagt. Ein paar Besuche in verschiedenen Fachgeschäften und auf entsprechenden Homepages reichen, um den vorläufigen Eindruck zu bestätigen, dass es sich mehr als eindeutig um ein männliches Tun und einen Teil männlicher Techniksozialisation handelt, richtiger: gehandelt hat. Ein echtes Jugendlichen-Hobby war die Modellbahnerei aufgrund ihrer Hochpreisigkeit nie. Väter handelten hier, blickt man z. B. auf Märklin-Werbung der sechziger Jahre, stellvertretend und ansozialisierend für ihre Teenager-Söhne. Heute fachsimpeln an den Modellbahntheken vorwiegend gediegene ältere Herren in blassfarbigen Windjacken, auch auf den Modellbahnbörsen in Stadthallen geht es eher gesetzt zu. Gewisse Loriot-hafte Züge fehlen in der Mischung aus technoidem, oft bärbeißigem Spezialistentum und emotionaler, oft erinnerungsseliger Aggregiertheit durchaus nicht: Es geht um den Homo ludens in seinem H0-Technotop, das mehr denn je die Eigenschaften eines randständigen, aber höchst artenreichen Biotops annimmt, das Schutz verdient.

Quellen

Eisenbahn-Magazin: EM. Offizielles Organ des Bundesverbandes Deutscher Eisenbahn-Freunde (1973ff.): Düsseldorf.

Faller 1987/88 Modellbau H0 N Z, o.O., o.J. [Gütenbach/Schwarzw. 1987].

Mann, Thomas (1960/1947): Doktor Faustus. Das Leben des deutschen Tonsetzers Adrian Leverkühn, erzählt von einem Freunde. Frankfurt a. M. [Erstveröffentlichung 1947, Stockholm].

VERO, o.O., o.J. [Sonneberg 1988].

Weinert Modellbau, o.O., o.J. [Weyhe/Dreye 1988].

http://www.aufbau-ffm.de/

http://auhagen.de/inhalt/cms/front_content.php?idcatart=1

Literatur

Adriani, Götz (2003): Mythos Modelleisenbahn: Dem Spiel auf der Spur. Die Geschichte des Hauses Märklin von 1859 bis heute. Ostfildern-Ruit.

Alba Modellbahn-Praxis (1982ff.): Düsseldorf.

Albrecht, Günther et al. (1975): Modellbahnlexikon. 1700 Begriffe kurz erklärt. Düsseldorf.

Altgeld, Wolfgang (1983): Volk, Rasse, Raum. Völkisches Denken und radikaler Nationalismus im Vorfeld des Nationalsozialismus. In: Rudolf Lill, Heinrich Oberreuter (Hg.): Machtverfall und Machtergreifung. Aufstieg und Herrschaft des Nationalsozialismus. München, S. 95-119.

Bavaj, Riccardo (2006): Was bringt der ‚spatial turn' in der Regionalgeschichte? Ein Beitrag zur Methodendiskussion. In: Westfälische Forschungen 56, S. 457-482.

Belina, Bernd; Boris, Michel (Hg.) (2007): Raumproduktionen. Beiträge der Radical Geography. Eine Zwischenbilanz. Münster.

Braudel, Fernand (1990): Die Welt des Mittelmeers: Zu Geschichte und Geographie kultureller Lebensformen. Frankfurt a. M. et al. [Erstveröffentlichung 1949 u.d.T. : La Méditerranée et le monde méditeranéen à l'epoque de Philippe II., Paris].

Cordes, Ivo (1994): Modellbahn. Traumhafte Anlagen. Düsseldorf.

Döring, Jörg, Thielmann, Tristan (Hg.) (2008): Spatial turn: das Raumparadigma in den Kultur- und Sozialwissenschaften. Bielefeld.

Müller, Achaz von (1994): Raum. In: Manfred Asendorf et al.: Geschichte. Lexikon der wissenschaftlichen Grundbegriffe. Reinbek, S. 529f.

Schnurmann, Claudia (1998): Atlantische Welten. Engländer und Niederländer im amerikanisch-atlantischen Raum 1648-1713, Köln et al.

Sturm, Gabriele (2000): Wege zum Raum: methodologische Annäherungen an ein Basiskonzept raumbezogener Wissenschaften. Opladen.

Warf, Barney; Aria, Santa (Hg.) (2008): The spatial turn: interdisciplinary perspectives. New York.

Wolbring, Barbara (2006): Neuere Geschichte studieren. Konstanz.

Wolle, Stefan (1998): Die heile Welt der Diktatur: Alltag und Herrschaft in der DDR 1971-1989. Berlin.

Retro-Räume

Ulrich Gehmann

1 Klärungen

Als wäre der Raumbegriff an sich nicht schon schwierig genug – was ist ein Retro-Raum? Also eine Gegebenheit, von der wir qua Begriff bereits etwas Rückwärtsgewandtes, etwas bewusst als ‚gestrig' Wahrgenommenes assoziieren. Wir kennen das aus anderen Lebensbereichen als dem des Räumlichen, hier ist uns diese rückwärtsgewandte Bewegung bereits geläufig, etwa aus der Mode, bei Autos (man denke beispielsweise an den *Chrysler Cruiser*, oder den neuen *Fiat 500*), bei Inneneinrichtungen. Sogar bei Rückwärtsbewegungen, die von ihrem Objekt her großflächiger angelegt sind wie im Falle der Architektur, ist uns ‚Retro' zur wohlverankerten Idee geworden; Bofills Versuche einer Wiederbelebung des klassischen Formenkanons[1] etwa, oder ähnlich konzipierte Unterfangen einer Renaissance traditioneller Formensprache; welche alle darauf abzielen, aus einem Formenarsenal vergangener Epochen[2] die Illusion von Räumen zu erzeugen, die für den Betrachter/Besucher so wirken sollen, als ob sie nicht seinem ‚Heute', sondern einem ‚Gestern' angehören, einer vergangenen und oft idealisierten Zeit.

Denn darum scheint es zu gehen, zumindest auf der Ebene verwendeter Formensprache: um Rückbesinnung im Sinne einer Wiedergeburt. Aber Wiedergeburt von was? Denn rein formalistisch kann diese ja nicht gemeint sein, ein Formenkanon um seiner selbst willen wird nicht aus der Taufe gehoben. Das wäre unökonomisch, und unökonomisch darf man heute nicht sein, der Primat des Wirtschaftlichen ist faktisches wie weltanschauliches Credo gleichermaßen. Ist Retro also lediglich ein Marketing-Gag, nur eine neue Verfahrensweise unter mehreren Marketingstrategien, den Kunden (also uns) zu umgarnen? Auch, vielleicht sogar auch hauptsächlich. Wir leben in einer Welt, in der Konsum und Vermehrung tautologischen Charakter annahmen. Verkauft werden kann aber nur, was vorher akzeptiert wurde. Akzeptanz setzt das voraus, was Schelling „Gemeinschaft des Bewußtseins" nannte, oder diffuser, jedoch dem Gegenstand angemessener formuliert, so etwas wie ein gemeinsames Lebensgefühl, einen als grundlegend empfundenen Modus des Daseins, der sich dann in einer

1 Vgl. Vercelloni 1994, S. 187.
2 Vgl. hierzu den Beitrag von E. Bergmann, oder R. U. Kunzes *Kleine Welten*; in diesem Band.

bestimmten Welt-Anschauung im wörtlichen Sinne äußert, einer bestimmten Art und Weise, die Welt zu sehen[3] – und vor allem, zu empfinden. Denn bewusst zugänglich sind solche Befindlichkeiten in den seltensten Fällen; was ja gerade ihre Wirkmächtigkeit ausmacht. Ist Retro also nicht nur kalkulierende Verfahrensweise, nur ‚Technik' wie im Falle des Marketing, sondern auch Bedürfnis? Offenbar. Sonst könnte sich die Breitenwirkung der Retro-Bewegung nicht erklären; rein ökonomisch gesehen war der *Chrysler Cruiser* nicht sehr erfolgreich. Rein ökonomisch gesehen bleibt der Retro-Erfolg noch abzuwarten, von daher müsste man also die Finger davon lassen oder Retro zumindest auf wenige eng definierte, tastende Versuche beschränken.

Macht man aber nicht. Die Bewegung ist in vollem Gange, nicht nur bei Konsumgütern. Um eine solche Breitenwirkung erklären zu können, ist zunächst die Frage zu stellen, auf was sich die Idee, das innere Bild, und daraus folgend, die resultierende Bewegung des Retro als faktische gesellschaftliche Kraft stützen, im Sinne einer „Gemeinschaft des Bewußtseins". Dann die Frage nach den Bereichen, innerhalb derer sich diese Kraft als tatsächlich auszumachende Bewegung zeigt. Und letztlich, was diese Bereiche mit einer Gemeinschaft des Bewusstseins zu tun haben könnten.

2 Retro-Raum als Gemeinschaft des Bewusstseins

Zur ersten Frage einer Gemeinschaft des (Retro-)Bewusstseins: was könnten ihre Konstitutiva sein? Geht man von der Annahme aus, dass die verwendete Formensprache von soziokulturellen Gruppierungen Ausdruck ihrer ‚Gemeinschaft' des Bewusstseins ist, einer Gemeinschaft, die sich in einer bestimmten Gesinnung und Gestimmtheit äußert, dann ist Formensprache indikativ. Betrachtet man die neue Weltarchitektur der Retro-Formen vom *Fiat 500* bis zu Bofill'scher und *World of Warcraft*-mäßiger Raumgestaltung in diesem Licht genauer, fällt zunächst eines auf: ihr Mangel an Originalität, im Wortsinn. Es handelt sich gerade nicht um eine Renaissance im Sinne einer Rückbesinnung – der Hauptunterschied heutiger Retro-Bewegung zur ersten, und eigentlichen Renaissance – sondern um in postmoderner Verspieltheit vollzogene Kopien, die sich mehr oder weniger getreu an das jeweilige Vorbild halten. Was wir sehen, ist Niki de Saint Phalle in den Uffizien, oder so ähnlich. Im strengen Sinne sind das keine Kopien, geschweige denn ist es eine bewusste Weiterentwicklung des Originals; ein weiterer wesentlicher Unterschied zu einer eigentlichen Renaissance. Zudem müssen Form und Funktion keineswegs identisch sein, mehr noch, sie können sogar mehr oder weniger vollständig auseinanderfallen. Im Sprachgebrauch heutiger Computerterminologie formuliert, ist gerade bei heutigen Retro-

3 Zu Schelling vgl. Cassirer 1973, S. 211, in seiner Rezeption von Schellings *Philosophie der Mythologie*.

Räumen die Diskrepanz zwischen einer irgendwie ‚alt' zu scheinenden Benutzeroberfläche und ihrem technisch funktionalen Hintergrund[4] beträchtlich; das Phänomen der ‚Gärtner', auf das wir noch zu sprechen kommen. Besinnung, sei sie rückwärts oder sonstwohin gewandt, spielt bei der heutigen Retro-Bewegung keine Rolle. Gesinnung wohl: es soll ‚irgendwie alt' gemacht werden, ‚gefaked auf Alt', im heutigen Sprachgebrauch. Das Zitat der Vergangenheit ist nicht wirklich ernst gemeint, man spielt damit wie man mit allem spielt, von Autos bis Umweltverschmutzungsrechten. Der Bezug zu früheren Formen ist kein wirklicher Bezug, kein echtes Zitat, sondern genaugenommen eine Persiflage.

Aber wen oder was persifliert man da? Ist die Retro-Bewegung nur eine Persiflage, ist das ihre eigentliche Gemeinschaft des Bewusstseins? Wohl kaum, denn so witzig sind Mehrheiten nicht, können es gar nicht sein. Humoristisches Unterfangen als Breitenbewegung ist schlecht vorstellbar. Handelt es sich um eine unfreiwillige Persiflage? Sicherlich, zum Teil. Zumal man ja nicht nur mit der Form spielt, die da recht und schlecht kopiert wird, sondern vor allem mit Assoziationen, nicht zuletzt zum Wohle der Vermarktung. Bei dem ‚geretroten' Produkt, sei es Auto, Haus, oder Web 2.0-Welt, soll ja – ganz in Sinn und Stil herkömmlichen Marketings – eine gesamte Lebenswelt assoziiert werden, das bedeutet in seinem psychologischen Zugriff: eine *erstrebenswerte* Welt als *Welt*, für die dann das Produkt stellvertretend steht, als symbolischer Ausdruck derselben. Der Begriff des Raums erhält seine Tiefenschärfe: ein Welten-Raum soll dargestellt werden, und zwar als dem Betrachter erstrebenswert – das ist der verkaufsmäßige Punkt, auf den es ankommt – als unbedingt zu erlangen. Wie gesagt, ein traditionelles Verfahren, von der Colgate- oder CocaCola-Welt bis zum Auto und *World of Warcraft*. Von einer Renaissance kann hier keine Rede sein, eher von Kontinuität. In der Retro-Bewegung begegnen sich nun beide Kräfte, manipulierendes Kalkül und Sehnsucht.

Nur welche Sehnsucht? Anders formuliert, kann eine Persiflage, auch wenn sie unfreiwillig erfolgt, gleichzeitig Sehnsüchte widerspiegeln? Anscheinend schon, denn an der Retro-Bewegung muss mehr sein als nur Marketing und verspielte Burleske, sonst hätte sie nicht diese Breitenwirkung; trotz Marketing als einer der heute wirkmächtigsten Kräfte. Nochmals: der Anteil des Marketing an der geschickten Benutzung von Sehnsüchten darf auch im Falle der Retro-Bewegung nicht unterschätzt werden, die Frage wäre sogar ausgesprochen interessant, ob eine solche Bewegung eine vergleichbare Wirkung erzielt hätte, ohne Marketing als Lebenswelten formende Kraft. Das ist die eine Seite. Die andere liegt jedoch ganz woanders, in der Sehnsucht selbst. Haben wir es bei der Retro-Bewegung mit einer kulturellen Strömung zu tun, die, analog der Rückwendung zum Vergangenen in einem sich industrialisierenden 18. und 19. Jahrhundert, eine Flucht nach hinten antritt, eine (vermeintliche) Rück-

4 Eine wichtige Voraussetzung für Techniknostalgie (R. P. Sieferle), die auf beiden Tagungen, die diesem Band zugrunde liegen, ausführlich diskutiert wurde.

wendung zu einer als ideal vorgestellten und entsprechend überhöhten Vergangenheit? Denn zumindest vom äußeren Erscheinungsbild her gesehen, neu ist das Phänomen keinesfalls, und seine zeitliche Koinzidenz mit einer zur Moderne heutiger Prägung sich anschickenden Zeit ist bezeichnend. Freuds Unbehagen in der Kultur scheint schon relativ früh eingesetzt zu haben, mit Zurück Zur Natur-Parolen (damals ebenso verspielt aufgenommen wie heute in der Post-Postmoderne) und Hinwendung zu edlen Wilden, den Virtual Worlds eines Rousseau und de Chateaubriand; denn um solche handelte es sich, da ihnen ein reales – und realistisches – Pendant fehlte.[5] Gefolgt von ernsthafteren weil um Realisierung bemühten Ansätzen eines Waldens, Leben in einem vorgestellten ‚natürlichen' Zustand mit einem Zug bis in die jüngste Vergangenheit hinein, den Welten der Hippie Drop Outs oder der fundamentalistischen Öko-Kommune. Von Produkten nicht zu reden. Rein technisch gesehen sind Harley Davidson und Zippo lebende Fossilien. Aber eben mythische Objekte, und das scheint der Punkt zu sein. Die Romantik, die Präraffaeliten, die Wandervogel-Bewegung, die Besiedlung des Monte Verita, sogar die Gartenstadt – sind das nicht alles Bewegungen eines Retro, hin zu einem Früheren, Besseren?

Was zwei zentrale Perspektiven auf den Retro-Raum eröffnet, nämlich seine technische Bedingtheit und sein im Wesentlichen utopischer Charakter. Beide Aspekte hängen zusammen, wobei derjenige der technischen Bedingtheit der vergleichsweise einfachere ist, weil er offensichtlicher zu Tage tritt. Es geht hier um Inszenierung als Technik, hervorgerufen durch technische Mittel. Und zwar im Falle des Retro-Raums um eine Inszenierung von Vergangenem, das durch die Inszenierung gegenwärtig, präsent gemacht werden soll. In diesem Zusammenhang zurück zur oben angesprochenen Verspieltheit: In den Fällen, wo sich eine Abwendung vom gegenwärtig Gegebenen einer realen Welt des Formenkanons unserer eigenen kulturellen Vergangenheit bediente, wie beispielsweise in Parkanlagen des 18. und 19. Jahrhunderts, die Ruinen als Aura des Objekts zur Generierung eines Raum- und damit Welteindruckes als Form heranzogen, wird diese Verspieltheit besonders deutlich, ebenso wie das oben erwähnte Auseinanderfallen von Form und Funktion.[6] Die klassische Gestalt ist die des historisierenden Parks, als Versuch, eine komplette Welt mit künstlichen, d.h. technischen Mitteln zu generieren. Es geht bei allen Versuchen dieser Art darum, durch Inszenierung einer bestimmten Räumlichkeit einen Welten-Raum zu erzeugen, einen Welteindruck, ein Welt-Bild in unmittelbarem Sinne. ‚Technik' ist in diesem Falle mehr als nur Getriebe und Gestänge, oder Erstellung und Einsatz bestimmter Computersoftware. Sondern die Erzeugung eines Gesamteindrucks, eben den einer Welt. Einer Welt, die gleichzeitig existiert – sie ist ja physisch vorhanden, durch den

5 Exemplarisch sei hier der Roman *Die Natchez* von de Chateaubriand genannt, wo eine ganze Welt im Zusammenstoß entworfen wird – edle Wilde vs. abendländische Zivilisation, die sich beide auf dem utopischen Boden der Neuen Welt treffen.

6 Vgl. zum Beispiel Vercellonis *Historische Gartenlandschaften*, 1994, S. 114f. Oder etwa Mosser 1993, S. 259ff., und Rabreau 1993, S. 301ff.; sowie Teyssot 1993, S. 355ff.

‚Benutzer' begehbar – und dennoch nicht existiert, weil sie nicht wirklich ist. Analog den virtuellen Welten technischen Computerspiels wird eine ‚Als Ob'-Wirklichkeit erzeugt, die es in Wirklichkeit nicht gibt. Man bedient sich eines Formenkanons früherer, d.h. der jetzt erfolgenden Weltkonstruktion vorgelagerter Epochen, um die Welt einer ‚Als Ob'-Vergangenheit zu erzeugen, einer Illusion dessen, wie es gewesen sein soll; nicht ist, sondern nur sein soll. Das ist auch Retro-Technologie, und zwar in höchster Raffinesse. Es geht um Welterzeugung mittels Inszenierungstechnik, einer künstlichen weil inszenierten Vergangenheit.

Abbildung 1: Aura des Objekts als virtuelle Welt[7]



Was den Retro-Raum in die Nähe der Utopie rückt, des Unterfangens einer Fluchtbewegung weg vom jeweils Gegebenen. Nur dass die Flucht hier nicht in die Zukunft, sondern in die Vergangenheit zielt, oder genauer: in eine zukünftige Vergangenheit. Denn der rückwärtige Raum muss ja erst geschaffen, in einem Morgen installiert werden, in dem es dann zu leben gilt; bauen können wir das Morgige zwar bereits jetzt, in der Gegenwart, aber darin leben erst danach. Die zweite Form des Retro-Raums als Utopie, als Ou-Topos[8] für vorhandenes menschliches Leben ist die Virtualität: wir

7 Apollontempel; Stourhead Park, Wiltshire, England; Aufnahme des Verfassers.

8 Zu Begriff und Herkunft des Utopischen im Vergleich mit idealen Welten vgl. Eaton 2001, S. 11f.

wollen entweder gar nicht, oder wenn, dann nur zeitweise in den so geschaffenen Räumen leben. Da wir wissen oder wenigstens ahnen, in solchen Welten nicht dauerhaft existieren zu können. Das obige Bild stellt zwar eine Welt dar, aber eine, die nicht lebbar ist. Brötchen gibt es hier nirgends, auch keine Arbeit. Die hier exemplarisch dargestellte Retro-Welt ist *ideal*, und von daher bereits ein Raum der Sehnsüchte, dem Traum näher als der Wirklichkeit. Die eines Retro-Computerspiels ebenso, auch hier gibt es außer menschlicher Zuwendung, Aufgabe/ Abenteuer und Anerkennung nichts, was ein ‚echtes' Leben ermöglichte. Und mit Renaissance haben beide auch nichts zu tun, wohl aber mit technisch inszenierter Wiedergeburt: Die Gemeinschaft des Bewusstseins, die in beiden Fällen geschaffen werden soll über technische Erzeugung des Illusionären, ist ‚irgendwie' die der utopischen Flucht in Welten fern der Realität. *Irgendwie* meint: man ist sich dessen nicht bewusst, muss es auch gar nicht – außer natürlich dem Illusionstechniker, der die betreffenden Räume der jeweiligen Utopias sehr genau planen muss, um die kalkulierten Effekte eines In-der-Welt-Seins in Szene zu setzen. Für den Rest, also die ‚Benutzer', ist es nur ein Ungedacht Gewusstes, ein *Unthought Known*.[9] Um sich diesen Retro-Welten zuzuwenden, scheint das als Gemeinschaft des Bewusstseins völlig zu genügen. Weg zu wollen, von einer Lebenswelt in eine andere, als besser empfundene.

3 Der Retro-Raum als Lebenswelt

Dieser Zug ins Utopische berührt die zweite eingangs gestellte Frage nach den Bereichen des Retro-Raums in ontologischer als auch phänomenologischer Hinsicht. Denn neu ist das Ganze nicht, wie wir gesehen haben, als kulturelle Strömung zumindest. Wie die Beispiele zeigen sollten, scheint es viel mit der Ausprägung ‚moderner', im Wesentlichen zweckrationaler, technisierter und (als emergentes Ergebnis) so fürchterlich nüchterner Zivilisation zu tun haben. Welten, die in Dystopien eines Fritz Lang und anderer als Raum dargestellt werden, in der die Befürchtung eines *homo homini lupus* eine ganz neue Wendung erfuhr. Welten, denen man zu entkommen trachtete – neben dem skizzierten *Unthought Known* die vielleicht fundamentalste Gemeinschaft des Bewusstseins, die Retro-Räumen seither zugrunde liegt.

Was unterscheidet dann die heutige Retro-Bewegung von früheren? Vor allem, wenn wir die reine Produktebene verlassen und Räume betrachten, also letztlich reale oder imaginierte Lebenswelten? Denn das verkörpern die Retro-Räume, um die es hier geht. Um diese These zu stützen, wenigstens indikativ, seien beispielhafte Schlaglichter gezeigt. Der Schlosspark ‚englischen' Stils des ausgehenden 18., erst recht der des 19. Jahrhunderts mit seinen künstlichen mittelalterlichen Ruinen, seinen

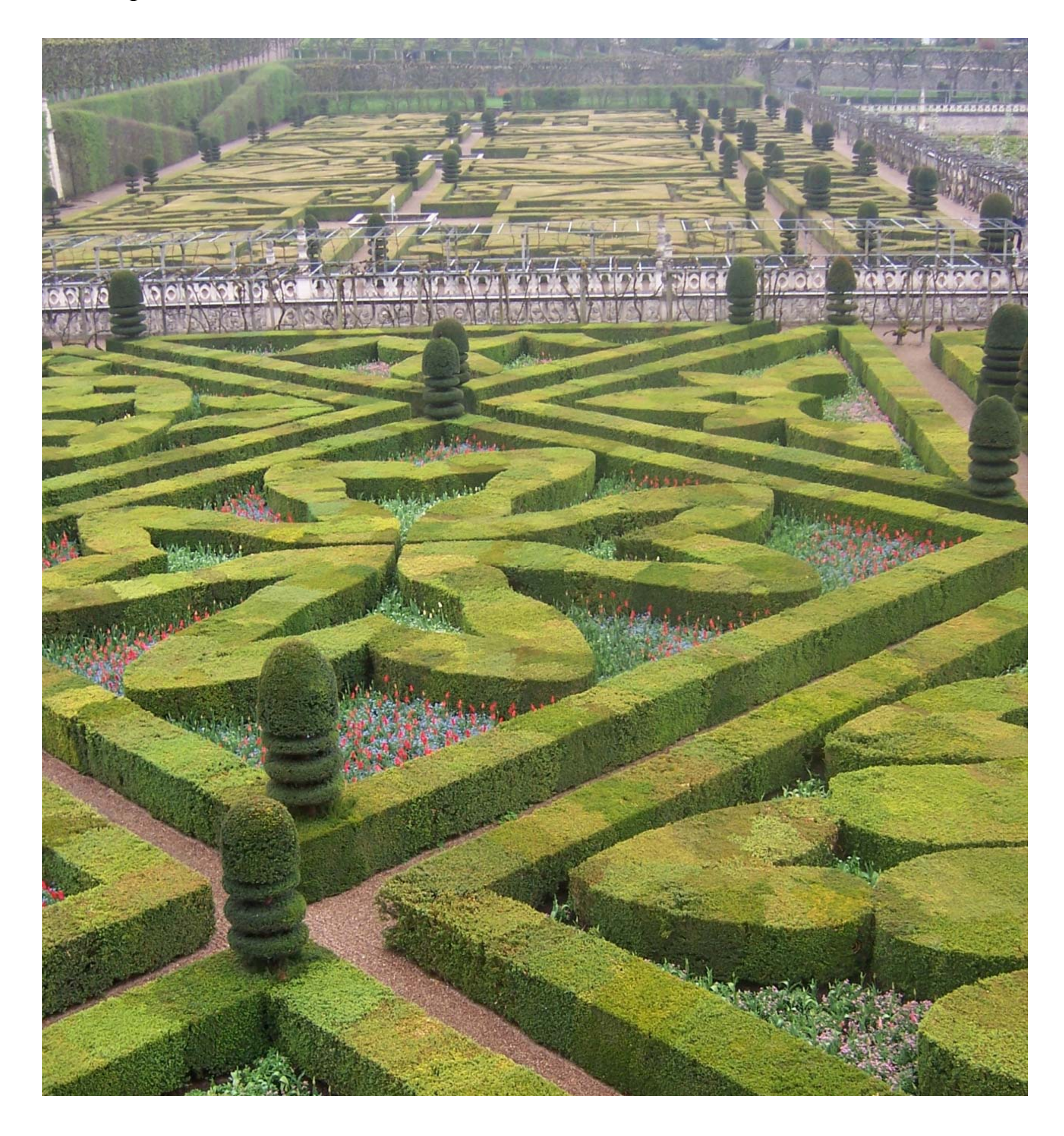
9 Zum *Unthought Known* siehe Bollas 1987, S. 278f.

dem Rousseau'schen Landleben verpflichteten virtuellen Dorfanlagen (z. B. in Aschaffenburg) – das alles sind bis in die Details ausgestaltete Räume, die virtuelle Lebenswelten vermitteln sollen. Virtuell, und das ist eine Parallele zur heutigen Retro-Bewegung, weil diese Räume ja nicht wirklich bewohnbar, also nicht wirklich lebbar waren. Das sollten sie auch nie sein, es war nie ihre Absicht. Sondern es sollte eine Welt des ‚Als Ob', eine von daher *virtuelle* Welt dargestellt werden; ein *ludus culturae* sozusagen. Durchgeführt mittels einer Inszenierung, die bewusst mit Zitaten aus der Vergangenheit spielt, indem diese zu geplanten, vermeintlich ‚natürlich' gewachsenen Ensembles zusammenfügt werden – die Geburt des Design großen Stils. Eine weitere Parallele zu heutigen Retro-Räumen: sie sind nicht gewachsen, sondern inszeniert, durchgeplante, auf den Effekt hin berechnete Theater-Räume, die Leben spielen. Es reicht vom Schlosspark bis zur Fußgängerzone heutiger Innenstädte, welche vorgibt, historisch gewachsene Ensembles zu präsentieren; Ensembles, die zwar historisierend sind, aber sicher eines nicht: gewachsenes, genuin entwickeltes Kulturgut. Und damit ungewollt in die geschmacklich und stilistisch fatale Nähe von Disneyland geraten, als grelle Plagiate von Geschichtlichkeit. Man betrachte den Frankfurter Römer, oder ‚die' Altstadt von Rothenburg ob der Tauber; Ausdrucksformen des zeitgenössischen Retro-Raums denen wir wieder begegnen werden.

Vorerst jedoch zurück zum Grundsätzlichen. Unabhängig von Entgleisungen ist den zitierten Fällen gemeinsam, dass wir mit Retro-Welten unterschiedlicher äußerer Form aber doch gleicher innerer Gestalt konfrontiert sind, mit Welten des ‚Als Ob', herbeigeführt durch Inszenierungen von Räumlichkeit. Inszenierungen die darauf abzielen, einen Gesamteindruck zu erzielen, und zwar einen gewünschten (und nicht irgendeinen), den einer Welt. Es soll ein Welten-Raum erzeugt werden, der zu bestimmten Assoziationen zu führen hat. Welcher Eindruck erzielt werden soll, liegt also nicht allein im Belieben des Besuchers einer solchen Welt. Auch damit rückt der Retro-Raum in die Nähe der Utopie: Geschlossenheit der Formen, Geschlossenheit des Raums, der Drang nach Ausschließlichkeit. Der Besucher soll in ihn ‚eintauchen', ja, von ihm ‚gefangen' werden. Wenn wir in der Utopie sind, dann nur exklusiv – für Anderes hat kein Platz mehr zu sein. Der Retro-Raum verlangt unbedingte Aufmerksamkeit und, qua Intention, sogar Hingabe. Wie die Utopie weist er einen Zug ins Diktatorische, Unbedingte auf.

Ist der Retro-Raum also virtuelle Welt? Im Wesentlichen ja. Zumindest in den Fällen, wo er, der abendländischen Tradition des Theaters verpflichtet, gekonnt oder, in heutigem technologischen Duktus, ‚professionell' gestaltet ist. Das ist er dann wenn es ihm gelingt zu vereinnahmen, seine Besucher mental, emotional und am besten auch physisch zu besitzen, mit Beschlag zu belegen. Sie sollen da sein und nirgendwo anders.

Abbildung 2: Raum der Renaissance. Park als Welt[10]



Das Charakteristikum eines ‚Als Ob' bedeutet aber nicht zwangsläufig, dass jeder als virtuelle Welt geschaffene Retro-Raum damit auch schon per se unlebendig ist. Im Theater kann eine Menge los sein, wenn auch nicht unbedingt im Sinne der Planer. Dass man in ihren Räumen auch tatsächlich leben kann, zumindest zeitweise, lag nicht in ihrer primären Zielsetzung.

10 Villandry sur Loire; Frankreich. Aufnahme des Verfassers.

Oder doch? Denn wir betrachten einen systemischen Effekt, der nicht nur die emergente Randnutzung solcher Räume betrifft – den Obdachlosen, der im Aschaffenburger Park seine Zuflucht gefunden hat; die soziokulturellen und biologischen Randbiotope, Lückenfaunen eigener Art, die tatsächlich im Raum des Römers oder anderswo entstanden, und Ähnliches. Das ist nicht ausschließlich, und vor allem nicht hauptsächlich gemeint. Vielmehr geht es um Übergangsformen zwischen realer und virtueller Welt, Gestalten eines Retro-Raums, die unserer besonderen Aufmerksamkeit bedürfen, da sie vom rein Utopischen weg- und zu einem ‚tatsächlichen' Leben hinrücken. Zum Teil geschieht dies sogar in bewusster Absicht, im Sinne ihrer Planer. In jedem dieser Fälle – die eine besondere Phänomenologie des Retro-Raums abbilden – wird Leben gespielt und gleichzeitig gelebt. Die Erscheinungsweisen dieser Variante von Retro-Raum können so raffiniert sein, dass sie nicht einmal mehr eines auffälligen historisierenden Formenkanons bedürfen, um ‚geglaubt', akzeptiert zu werden. Was eine entsprechend ausgefeilte Technik der Illusion voraussetzt, eine Retro-Technologie im Sinne der Erzeugung des virtuell Vergangenen.

Das englische Bath des 19. Jahrhunderts ist ein frühes Beispiel dieser Spielart räumlicher Retro-Bewegung. Nur ansatzweise und sehr verhalten wird auf eine klassische Formensprache in der äußeren Architektur dieses Raumes Bezug genommen, um etwas ganz anderes zu erreichen: nicht nur Inszenierung, sondern tatsächliches Ausleben von Exklusivität. Soziale Exklusivität ist die innere, eigentliche Architektur dieses Raumes. Zu bestimmten Zeiten des Jahres von Mitgliedern der Oberschicht bewohnt, wurde er eigens für diese Schicht, also eine bestimmte soziale Gruppierung gebaut; Gärtner und andere, zum Erhalt der Anlage benötigte Domestiken zählen hier nicht. Es war ein Theater- und ein Lebensraum gleichzeitig. Ein periodisches Refugium, um den Manchester-Welten realen Kapitalismus, der ‚realen Welt' also, wenigstens ab und zu (das aber regelhaft) zu entkommen. Das wohlhabende Bürgertum lebt unter seinesgleichen wie weiland der exklusive englische Adel, in einem eigens dafür bereitgestellten Raum. Retro als tatsächlich machbarer Lebensvollzug, lange vor den Gothics heutiger Tage. Eine Gated Community, die sich vom Rest der Welt zurückzieht, indem sie ein zeitweises Leben führt, das der Vergangenheit angehört. Und vor allem angehören soll, zelebriert wird. Retro-Raum als Technik ermöglicht Retro-Lebensweise, der *Welt*charakter des dergestalt technisch Ermöglichten wird offensichtlich – und lebbar, das ist die Hauptsache.

Das könnte man als netten, spleenigen Sonderfall ansehen. Er ist es aber nicht, denn er machte Schule. Er hat sich verbreitet, indem er sich vollends virtualisierte, den Retro-Raum in Perfektion abschloss. Die Rede ist von einem bestimmten Typus heutiger Computerspiele. Was in Welten wie *World of Warcraft* und ähnlich gelagerten Räumen gespielt wird ist mehr als ein Spiel, sondern, ganz analog zu Bath, teilweiser Lebensvollzug. Wieder geht es um die Intention, und ihre individuelle Ausformung, ferner um eine evolutionäre Linie. Während man in Villandry (obige Abbildung) nur durch Anschauung ‚gefangen' genommen werden konnte – das rückwärts-

gewandte Individuum kann nur Besucher sein, nur betrachten – und in Bath noch des physischen Substrats und einer entsprechenden Equipage bedurfte, um Sehnsüchte ausleben zu können, scheint in den computergenerierten Welten ein neues qualitatives Niveau erreicht zu werden. Um mich in ihnen gefangen nehmen zu lassen, bedarf ich nicht einmal mehr der alten physischen Realität, auch keiner Equipage. Die ist im Hintergrund der Gesamtanlage verschwunden, indem sie den Webspace nebst anderen Notwendigkeiten für das Ausleben bereitstellt; im Unterschied zu Bath sehe ich diese Leute gar nicht mehr, sie treten einfach nicht mehr in Erscheinung, stören also nicht länger das Bild. Der Traum jedes englischen Gentleman ging in Erfüllung. Damit sind letzte Reste einer neben der Retro-Welt existierenden Wirklichkeit, einer Verbindung zum Außen beseitigt, ich kann ganz im Innen der Retro-Welt leben. Den Gärtner in Bath musste ich noch grüßen, zumindest pro forma nach seinem Befinden fragen; den in *World of Warcraft* kenne ich nicht, er ist sozusagen hinweg anonymisiert, sitzt irgendwo in einer Webspace-Firma. Mit einem Wort: das hat mich nicht zu interessieren, die gesamten *Prämissen* einer solchen Retro-Welt können mir egal sein. Hauptsache, ich spiele. Schritt 1: Das ist neu, und übersteigt in seinen Konsequenzen die Kompetenz bloßen Retro-Seins. Der englische Gentleman wusste zwar auch nicht, wie man Bäume schneidet, aber er hat es wenigstens gesehen und seine Witze darüber machen können; letzte Kontakte zur Umgebungsrealität waren noch vorhanden. Ihr Fehlen ermöglicht Schritt 2: ich spiele, um zu leben. Durch technisches Vermögen wird eine vermeintlich vollständige Welt inszeniert, die *nur noch sie selbst ist* – im Unterschied zu Villandry, Bath, und allen sonstigen Vorläufern. Schritt 3: In Bath musste selbst der Gentleman noch frieren, ein Kaminfeuer entfachen, oder einfach nur zu Fuß gehen. In *World of Warcraft*, das wie gesagt nur stellvertretend steht, nicht mehr. Hier geht alles anscheinend von alleine (die Gärtner machen das). Das heißt, der Kontakt zu einer physischen ‚alten' Welt hat seine Relevanz verloren. Was es dem retrospektiven Individuum ermöglicht, sich ganz seiner Aufgabe zu widmen, ungestört durch Fremdeinflüsse: zu spielen um zu leben. Die Verbindung von Schritt 2 zu Schritt 3 ist hergestellt, in einer Art autopoietischer Schleife sich selbst erhaltend.[11] Dadurch wird ein Prozess in Gang gesetzt, der über bloßes Gefangensein, den Anspruch der ‚alten' virtuellen Welten, hinausgeht: mittlerweile geht es um Vereinnahmung durch Illusion, nicht bloß um vorübergehendes Einfangen von Aufmerksamkeit und Zuwendung. Schritt 4 einer Sequenz der Autonomisierung vom ursprünglich Realen wurde erreicht.

Dass ein solcher Seinszustand vermeintlicher Autonomie äußerst prämissenreich und damit latent fragil ist, wird übersehen. Was passiert, wenn der Strom des demokratischsten aller Netze, des Elektrizitätsnetzes, einmal nicht aus der Steckdose kommt? Ebenso wie seine historische Einmaligkeit, eine weitere mögliche Ursache seiner Fragilität. Weil sich die Frage stellt wie wahrscheinlich es ist, einen solchen

[11] Zum Konzept der Autopoiesis in seiner originalen Fassung siehe Maturana/Varela 1980.

Zustand auf Dauer aufrecht zu erhalten. Ein weiterer Aspekt ist jedoch von noch größerer Bedeutung: in der alten Welt, auch der einer um Perfektion des Eindrucks bemühten Virtualität, lebte man noch in einem *sensorischen* Kosmos. Es ist kalt oder heiß, zugig oder windstill, und so weiter. Selbst im perfektesten Villandry kann es regnen. Vor allem: man empfindet Schmerz, die letzte und ultimative Verbindung zu einem im Wesentlichen physischen Universum. Wenn sich der Gentleman das Bein verletzt, tut das genauso weh wie beim Gärtner, jeder soziale Unterschied ist schlagartig beseitigt, jegliche Bemühung um Abgrenzung an ihr plötzliches Ende gekommen. In den Retro-Welten des Computerspiels nicht. Selbst hier, im Bereich basalen menschlichen Empfindens, wurde jegliche Physis eliminiert. Zum ersten Mal kann ein Bein nachwachsen wie bei einem Molch, die Figur ist nicht durch Krüppeltum verloren (die Gefahr der Physis liegt in ihrer beschränkenden Kraft), der Mensch dank seiner Technik vermeintlich alles vermögend geworden. Die vielleicht gefährlichste Illusion heutiger virtueller Welten. Das Leben geht zurück auf Nullstellung und ich fange ein neues Spiel an; so als ob nichts gewesen wäre – an Erfahrung, Schmerz, Errungenem, physisch gestützten Bedingtheiten. Damit wurde eine bisherige anthropologische Konstante ausgeschaltet. Leben als Spieler in der Retro-Welt ist – vermeintlich – *konsequenzenlos*.

Was eine direkte Folge ihrer Perfektion ist, ihres an das (historisch) erfolgreiche Ende ihrer Bemühungen gelangten Versuches, einen Welt-Raum zu verkörpern, die Illusion von Totalität zu erzeugen. Was in Villandry und anderswo begonnen wurde fand hier seinen vorläufigen Abschluss, nämlich ganze Welt-Räume zu schaffen. Räume, die zusätzlich ‚Erlebnis'-Räume sind, als Arenen aufgemacht, in denen man Gilden angehören, gegen Ungeheuer kämpfen und andere Abenteuer bestehen kann – so *als ob* man im Mittelalter *wäre*; das Konjunktivische gehört zur Virtualität. Ein Theater-Raum, der sich als ‚interaktiv' geriert, so als ob hier wirkliches Handeln stattfände. Vielleicht gehört das ‚Als Ob' ebenso zur Postmoderne wie ihre Technik. Gefällt es einem nicht in diesen Welten, steigt man einfach aus oder geht zurück auf Nullstellung. Es fühlt sich aber an wie Leben; als ob es ‚irgendwie echt' wäre. Die Römer hätten davon geträumt. Wie unzulänglich erscheinen doch ihre Versuche, ganze Seeschlachten oder den Untergang Karthagos retrospektiv wiederauferstehen zu lassen dank Inszenierung. Das ist alles Stückwerk im Vergleich zu heutigen Möglichkeiten, wo ich, das parallel lebende Individuum, lediglich eine Wii-Spielekonsole, Geld und Zeit brauche, um mich jederzeit in fast jede beliebige Welt zurück zu versetzen, ohne nervende Physis und lästige Real-Sozialkontakte. Damit ist das Genuine heutiger Retro-Welten ausgedrückt. Genuin ist nicht ihre Virtualität als solche, sondern der Perfektionsgrad derselben, in Kombination mit ihrer Erlebnisversprechung: sie sind so konzipiert, als ob man dort tatsächlich etwas er-leben könnte. Bath oder ähnliche Versuche der Weltkonstruktion muten dagegen dröge und beinahe unbeholfen an. Die kann ich mir im Geschichtsbuch ansehen, *wenn* ich mal Zeit habe. Es sind in jedem Fall keine Erlebniswelten mehr, da nicht nur historisch Imperfekt geworden.

4 Anthropologische Momente

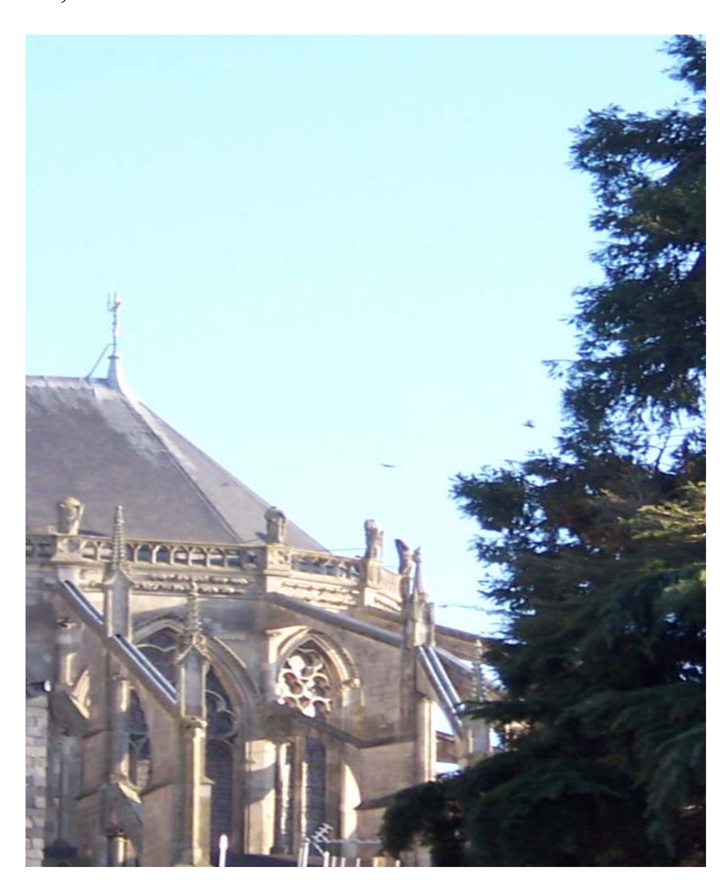
Um auf die Psychologie des Ganzen hinzuweisen, verdient in dem Zusammenhang ein weiteres wichtiges Merkmal von virtuellen Räumen im allgemeinen und hier, von Retro-Räumen im Besonderen unsere Aufmerksamkeit: ihr Verführungscharakter. Zu dem nicht nur das Versprechen intensiven Erlebens gehört. Das vielfach noch dadurch steigerbar ist, indem es exklusiv gemacht wird. Wie der Renaissance-Park und Bath ist die Gilde eben nicht für jedermann zugänglich. Die Retro-Welt ist keine demokratische Angelegenheit, und war es nie. Dennoch ist Erlebnis, selbst exklusives, nicht der Hauptmotor der Verführung. Wiewohl in einer durchrationalisierten und von daher erlebnisarmen ‚realen' Welt heutiger Prägung dieses Moment sicher eine zusätzliche Zugkraft erfahren hat. Noch Zugangsbeschränkung als solche, trotz ihres anthropologisch appellativen Charakters – zu einer bestimmten Gruppe zu gehören, den Auserwählten, der verschworenen Gemeinschaft, vom Adligen der Renaissance bis zum heutigen Neo-Tribe, und damit, als Mitglied solcher Gemeinschaft, die menschliche Anerkennung zu erlangen, die ich als menschliches Wesen benötige. Nicht nur Teil einer durch und durch technisierten, von daher schon langweiligen Welt rationalisierter Formate zu sein. Denn in einer solchen Welt ist schon das bloße Wort ‚Mitglied' zum Retro-Begriff geworden, da Mitgliedschaft Identifikation und Zugehörigkeitsgefühl assoziiert, etwas, was man gerne ist. Mitgliedschaft impliziert Freiwilligkeit, und ganz wichtig, Pathos. Was die heutige Umgebungsrealität mehrheitlich nicht bieten kann, denn sie ist das Gegenteil von ‚pathetisch', nämlich technisch. Retro-Welten sind das zwar auch, aber das sieht man ja nicht. Das ist darüber hinaus nicht weiter schlimm, denn sie bieten genau das, von der Oldtimer-Gemeinschaft bis zur internetbasierten kriegführenden Gilde, was der Umgebungswelt des Alltags fehlt: Pathos und Identifikation. In den exklusiven Kleingruppen der Retro-Welten bin ich geachtetes Mitglied; in meinem parallelen Leben, dem des durchrationalisierten Alltags, hingegen arbeitslos. Oder in sonstigen Formen organisierter Sinnlosigkeit eingebettet, unabhängig von konkreter Tätigkeit, hierarchischer Position und Bezahlung.

Was ein Hauptmoment des Verführungscharakters von Retro-Welten zu sein scheint: neben Erlebnis, Exklusivität (gekoppelt mit Aufgabe und Anerkennung), Identifikation und Pathos vermitteln sie vor allem eines: *Sinn*. Das macht sie wichtig für das persönliche Erleben. Und natürlich ungeheuer erstrebenswert. Einen Drachen zu bekämpfen, und sei es nur virtuell, ist eine andere Sache, als Postbeamter zu sein. Es macht Sinn, da es nicht nur spannend, sondern in eine Aufgabe mit direktem Belohnungscharakter eingebunden ist – im Rahmen der Welt, in der ich mich bewege. Mein Sein als Postbeamter (oder Manager, oder...) macht hingegen keinen Sinn, sondern ist ausschließlich nur Zweck: ich arbeite um die Miete zu bezahlen, nur damit ich in einer sinnlosen und langweiligen Welt weiter existieren kann. Zeitgemäß ausgedrückt ist das nicht gerade sexy. Die Retro-Welt, besonders in ihrer computergenerierten virtuel-

len Variante mit ihren großen Bewegungsfreiheiten und ihrer abgeschlossenen Perfektion, vermittelt dagegen das Versprechen des Gegenteils. Weil ich in ihr nicht *angestellt* bin, in jeder Bedeutung des Wortes, sondern vermeintlich frei *agieren* kann. Ein starkes Sinnelement. Zudem sozial anerkannt, und mehr noch, direkt emotional belohnt. Das andere: sie scheint überschaubar, was die heutige Umgebungswelt ebenfalls nicht ist. Das macht sie *sicher*. Es ist alles irgendwie weniger ‚kompliziert als normal'.

Man erkennt, dass dies alles mit herkömmlicher Nostalgie nichts zu tun hat, sondern mit grundlegenden anthropologischen Bedürfnissen. Nimmt man die Idee des Nostalgischen wörtlich, als Heimweh und Reise[12] nach Welten wo endlich ‚Heim' sein soll, dann schon. Warum dann gerade Retro, warum nicht Flucht in eindeutig zukünftige Räume, dem Bereich der Science Fiction zugeordnet? Weil es früher nicht so rational und technisch, und damit nicht so anonym zuging wie heute. Glaubt man. Das Früher erscheint als Garant für Überschaubarkeit, Emotionalität, Zugehörigkeit und in Summe, Menschlichkeit; macht Sinn.

Abbildung 3: Welt, wieder verzaubert[13]



12 *Nostalgie* von griech. ‚Heimkehr', ‚Reise' (νοστος), und ‚Schmerz' (αλγος).
13 Kathedrale Le Mans, Frankreich. Aufnahme des Verfassers.

Um den Topos einer durch den Vollzug der Moderne entzauberten Welt zu verwenden, Retro-Welten bieten das genaue Gegenteil davon. Als Bewohner einer existierenden Nüchtern-Welt kann ich mein Refugium in der Rückwärtsbewegung suchen, der Gegenwart damit aus dem Weg gehen. Zumal wenn es, wie erwähnt, (a) vermeintlich konsequenzlos ist (ich muss nichts befürchten), (b) ich dadurch nur gewinnen kann da mir, formuliert in der so wenig romantischen Sprache der Soziologen, ‚Sinnstiftungs-Angebote' unterbreitet werden in allen oben aufgeführten Facetten; und (c), solche Angebote in Räumen stattfinden, die so gut aufgemacht sind, dass sie *komplett* und *abgeschlossen* wirken. Meint, dass die betreffende Fluchtwelt den Eindruck erwecken muss, nur für sich zu stehen, durch keinerlei Einflüsse eines störenden Außen beeinflussbar. Wie früher gesagt, sie muss so scheinen, als ob sie nur sie selbst sei, und nichts anderes. Die *Truman Show* im Mittelalter. Ob sie das wirklich ist, von wie vielen Gärtnern dieser Eindruck faktisch abhängt, wie fragil sie damit tatsächlich wird – alles das spielt keine Rolle. Hauptsache sie wirkt.[14]

Was bei der Betrachtung anthropologischer Momente Aspekt (c) dieser Welten in den Mittelpunkt rückt, nicht nur für diejenigen Gärtner, die sich mit ihrer gewinnträchtigen Vermarktung befassen. Diese Welten müssen wirken. Ihre Räume so gestaltet sein, dass sie absolut echt wirken, d.h. sowohl durchgehend als auch ohne bemerkbare Widersprüche in der Ausformung Präsenz des Vergangenen simulieren. Denn um eine solche handelt es sich bei aller präsentierten buntschillernden Viefalt, um Simulation, um ein großangelegtes, perfektes ‚Als Ob'. Das zudem so in Szene gesetzt, inszeniert wird, als ob es real wäre. Womit es dann für real gehalten wird. In diesem Trugschluss liegt die stärkste Verführungskraft solcher Welten. In einer anthropologischen Primitivität, weit entfernt von ‚Sinn' und dergleichen um Erklärung bemühten Rationalisierungen: es ist bunt, vielfältig, es ist ein Kosmos für sich, und es ist echt. Es ist auf den Punkt gebracht einfach ‚geil', sich darin zu bewegen und auszuleben. Weil es so echt ist (man bemerkt die spezifische, mit solchen Welten gekoppelte Tautologie). Die Illusion der Komplettwelt war erfolgreich. Ob es sich dabei um ein kulturelles Tschernobyl handelt ist doch völlig egal. Obiges Bild könnte auch aus Nordheim, *Warhammer*[15] stammen, wahrscheinlich nur nicht so hell. Jede beliebige Welt wird so machbar, rückt in den Bereich des Möglichen. Wie erwähnt, herbeigeführt durch neue technische Verfahren, Elemente ‚alter' Wirklichkeit als Versatzstücke zu verwenden, umzuformen und zu Ensembles vermeintlicher neuer Echtheit zusammenzufügen. Dies passiert mit einem Perfektionsgrad, gegen den selbst eine Welt wie Bomarzo fast als Anfängerveranstaltung wirkt. Was damals als Gipfel illusionistischer Verfremdung galt ist heute mit wenigen Mausklicks erreichbar.

14 Zur hiermit verknüpften Anthropologie der Bildwahrnehmung vgl. Mitchell 2008, S. 237ff., über Visuelle Kultur.

15 Computer- und Figurenspiel; das Retro (mit starkem Fantasy-Touch) wird hier in beiden Welten ausgetragen.

Das ist die Wirkung von Technik. Aber was bedeutet es in seiner anthropologischen Wirkung, für menschliche Verfasstheit? Dass man heute lediglich mehr Techniken zur Verfügung hat als vordem, um die Virtualität ‚echten' Retro-Raums als Wirklichkeit zu erzeugen? Wohl kaum. Die grundlegende Gesinnung, solche Räume schaffen zu wollen – sie als solche überhaupt herbeizuwünschen – mag vielleicht dieselbe geblieben sein. Vielleicht, denn beantworten können wir es nicht, andere Zeiten empfanden anders, sie hatten ihre „Gemeinschaft des Bewußtseins", nicht die unsere. Was uns schwer vorstellbar bleibt, da eine geschichtslose Zeit letztlich nur sich selbst vorstellen kann; es fehlt ihr geschichtlich an räumlicher Tiefe. Aber selbst wenn die Beweggründe zur Welterschaffung früher ähnliche gewesen sein mögen wie heute, die Konsequenzen sind es sicher nicht. Aufgrund eines simplen, technisch herbeigeführten Umstandes mit nicht-technischen Auswirkungen: noch nie vorher war es gelungen, ‚Welt' als *perfekte* Illusion in *Vollständigkeit* zu schaffen. Und das nicht nur einmal oder auf seltene Fälle beschränkt, sondern beliebig oft, das heißt *jederzeit*, und für *alle* zugänglich. Jede dieser Welten für sich genommen mag zwar exklusiv sein, nur der jeweiligen In-Group vorbehalten, der Community; die Masse an Welten ist es nicht mehr. Besagte Retro-Computerspiele beherbergen Millionen in ihren Räumen. Was das in geschichtlichem Maßstab bedeutet, ist momentan nicht auszumachen. Man versuche sich vorzustellen, dass ein Raum wie z. B. Villandry *gleichzeitig* von Millionen von Besuchern bevölkert würde, das Ausmaß, das eine solche Welt dann annehmen müsste, um diese unterzubringen. Uns fehlt der Maßstab der Vorstellung, die heutigen virtuellen Welten sind im wörtlichen Sinne maß-los. So etwas gab es einfach noch nie.

Was das für die menschliche Wahrnehmung von Welt als solcher bedeutet, für die eingangs erwähnte Welt-Anschauung (um nichts Geringeres geht es), und damit für menschliche Verfasstheit als solche, ist zur Zeit nicht abzusehen.[16] Man sollte deshalb auch nicht versuchen, es kleinreden zu wollen.

5 Morphologie und Wirkung heutiger Retro-Räume

Denn was lange genug für wirklich gehalten wird steht in der Gefahr, dann auch wirklich zu werden. Die Illusion wird dann zur Wirklichkeit, zur Wirklichkeit des Illusionären. Weil mit ihrer zunehmenden Ausbreitung der Vergleich zu fehlen beginnt, zu etwas anderem, nicht nur Vortäuschendem. Zu dem, was man früher umfassend, und vor allem zweifelsfrei ‚Wirklichkeit' nannte. Die Gefahr einer schleichenden Gewöhnung an Grenzverwischungen zwischen Virtualität und Realität betrifft nicht nur den Retro-Raum in seiner computergestützten Gestalt. Diese ist nur eine Erscheinungs-

16 Dargestellt etwa in *eXisTenZ* oder in ähnlichen, paradigmatisch angelegten Filmen in dieser Richtung.

weise des Retro-Raums, nur ein bestimmter morphologischer Typus neben anderen, heute gleichfalls auftretenden. Virtualität kann zur Realität werden wenn sie für wirklich *gehalten*, damit dann zur Wirklichkeit wird. Es geht bei heutigen Retro-Räumen um das Verhältnis zwischen Virtualität, Realität und Wirklichkeit; um Maßstäbe, Beziehungen verschiedener Entitäten zueinander, und um Bezogenheiten der Menschen zu letzteren.

Ein Vergleich möge das verdeutlichen. Oben wurde gesagt, die Retro-Welt als Raum sei per se eine exklusive, nur bestimmten sozialen Gruppierungen vorbehaltene Entität. Das mag zwar mehrheitlich zutreffend sein, es gibt jedoch Ausnahmen, historische und heutige. Als hier wichtige historische Ausnahme kann der römische Zirkus gelten. Was sind seine Gemeinsamkeiten mit den bisher betrachteten Welt-Räumen? Er stellt insofern eine virtuelle Welt dar, als dass seine Vorgänge (a) inszeniert und (b), nicht von Dauer sind. Ein in seinen Grundzügen geplantes Geschehen wird aufgeführt, also inszeniert, und ein permanentes Leben im Zirkus ist nicht denkbar, auch nach vierzehn Tagen Zirkus setzt das ‚normale' Leben wieder ein. Obwohl sich zeitweise Leben in ihm abspielt, ist er kein Lebensraum im eigentlichen, d. h. stetigen Sinne. In jedem Fall ist er nicht die ‚normale Welt' sondern eine ‚Ausnahme', eine Zufluchts- und Ersatz-Welt (*panem et circenses*) temporären Charakters wie etwa das behandelte Bath. Zum Retro-Raum wird er dann, wenn eine Vergangenheit inszeniert wird – die Seeschlachten der punischen Kriege, die Einnahme Karthagos oder dergleichen. Die dritte Gemeinsamkeit zu heutigen Retro-Räumen ist die, dass er als Raum *massenhaft* angelegt ist: große Volksmengen sollen unterhalten, Spektakel in reichlicher Anzahl und dichter Abfolge geboten werden. Analog heutigen bisher betrachteten Retro-Räumen, die zwar jeder für sich exklusiv, in ihrer Gesamtheit jedoch ebenfalls massenhaft sind, alleine schon aus Gründen ihrer Profitabilität.

Nun zu den Unterschieden zwischen römischem Zirkus und heutigen Retro-Räumen. Im Gegensatz zu ihnen ist er nicht ‚interaktiv': die Zuschauer – der eine, die Welt des Zirkus konstituierende Bereich – bleiben Zuschauer, die Akteure – der andere Bereich – getrennt von ihnen handelnd.[17] Vermischungen sind nicht geplant und können nur als Unfälle auftreten. Gleichgültig ob sie als einzelner Raum exklusiv oder massenhaft angelegt sind, sind heutige Retro-Räume hingegen interaktiv. Die Gilde in *World of Warcraft* ist nicht nur in das Geschehen einbezogen, sondern konstituiert es in seinen wesentlichen Zügen (Basis-Programmierungen und sonstige Gärtnertätigkeiten ausgenommen); die Retro-Eisenbahn spielende Gruppe schafft sich ihren Raum, ebenso wie die ‚War Hammerer' und vergleichbare Gruppierungen. Interaktivität ist essentiell auch bei dem morphologischen Typus von Retro-Raum, der bewusst nicht auf Exklusivität, sondern auf Massenhaftigkeit hin angelegt ist; und zwar als einzelner

---

17 Das Votum der Zuschauer, Gladiatoren leben oder sterben zu lassen kann als eine begrenzte Interaktion angesehen werden; deshalb ist jedoch der Zirkusraum *in toto* noch kein vollumfänglich interaktives Gebilde.

Raum, das ist das Entscheidende. Die Rede ist von einer neuen Gestalt des Zirkus, dem des historisierenden Vergnügungsparks, und dem der manipulierten Konsumorgie in virtuell-historischer Umgebung. Das niederländische Dorf oder die italienische Piazza des Vergnügungsparks sind weder historisch, noch historisch korrekt wiedergegeben. Das sollen sie auch gar nicht, es würde ‚den Aufwand nicht rechtfertigen', in der Diktion heutiger Betriebswirtschaft. Wie geschildert, werden historische Zitate ohne Rücksicht auf Korrektheit als Versatzstücke verwendet, die, zu Ensembles angeordnet, bestimmte Eindrücke evozieren sollen. Eindrücke, deren Summe als ‚psychological impact' die Assoziation erzeugen soll, *in* einem niederländischen Dorf des 18. Jahrhundert oder *auf* einer italienischen Piazza zu sein. Interaktiv begehbar, das heißt, man kann herumlaufen, Sachen kaufen oder an Spektakeln teilnehmen. Das Infame an diesem Procedere ist der Versuch, die perfekte Illusion nicht nur zu erzeugen, sondern als historische Wirklichkeit darzubieten: die emsig interaktiven Besucher sollen glauben, dass ein niederländisches Dorf dieser Zeit *tatsächlich* so ausgesehen hat. Ebenso, wie sie in der harmloseren weil marketingmäßig früheren Variante solcher Raumgestaltung glauben sollen, dass Rothenburg ob der Tauber (oder der Frankfurter Römer, oder...) zu seiner Zeit tatsächlich so war wie es dem eifrig photographierenden Besucher als Retro-Staffage dargeboten wird. Ein beinahe schon zynisches Verfahren, zumindest im Umgang mit Geschichte. Denn der Besucher photographiert ja nur, weil er *glaubt*, das Ganze sei echt, wirklich so gewesen. Zudem ist die intendierte Interaktion ja auch keine echte, sondern hat sich auf einen einzigen Parameter zu beschränken: Konsum.

Man kann das aber noch toppen, im heutigen Sprachgebrauch ausgedrückt. Mit der perfekteren Variante des Vergnügungsparks, dem historisierenden Konsum-Disneyland. Hier werden nicht nur Ausschnitte ‚historischer' Räume, sondern diese als vermeintliche Gesamtheit aufgebaut, als sogenanntes Framework für das gewünschte interaktive Geschehen des Konsumierens. Es entsteht dabei ein zurechtformatierter Raum, der als Welt gelten und früheres Raum- und damit Lebensgefühl wiedergeben soll. Ein solches in seinen Ausmaßen raumgreifendes ‚Als Ob', errichtet auf der grünen Wiese, dem idealen Standort früherer Idealstädte, ist demnächst bei Roppenheim im Elsass zu bewundern.[18] Man konstruiert ein ganzes elsässisches Dorf ‚so wie es früher war' als gigantische Shopping Mall. Was nicht nur der (vorläufige) Gipfelpunkt historisierenden Zynismus, sondern auch rein technisch gesehen der einer Konstruktion von Retro-Wirklichkeit ist, außerhalb computergestützter Welten. Denn wirken wird das Ganze sicherlich, der wirtschaftliche Erfolg des psychological impact solch künstlicher Wirklichkeit scheint fast garantiert; sonst würde man heutzutage ein solches Unterfangen gar nicht erst angehen.

18 Badische Neueste Nachrichten, 24. Februar 2009, S. 6 des Lokalteils. Eigentlich müsste es ‚Toppenheim' heißen.

Die Parallele zur Idealstadt beschränkt sich nicht auf äußerliche Gegebenheiten – grüne Wiese, inszenierende Architektur der Illusion, deren Durchgeplantheit bis herunter zur Wirkung auf das Individuum. Auch nicht auf die Intention, dass man da leben *soll*, wenigstens zeitweise. Sondern dass es Leben in idealer, d. h. *endgültig* angestrebter Weise verkörpern soll; jeder ideale Zustand ist qua Intention ein Endzustand, ein geschichtsloser Superlativ.

Abbildung 4: RetroRaum klassisch, als Virtual Reality[19]



Bezogen auf obiges Bild: um welches konkrete Sujet es sich dabei handelt wird marginal. Es kann ein elsässisches Dorf, aber genauso gut ein künftiges Trajansforum sein; zum Shoppen, oder zu irgend etwas anderem. Eben irgendein anderes, aus seinem historischen Kontext gerissenes Inszeniertes. Die Dekontextualisierung ist perfekt, die Geschichte ist bis auf den kleinsten konsumierbaren Nenner glücklich entsorgt.

Was auf die generelle Perspektive zurückführt, unter der Retro-Räume als virtuelle Welten zu betrachten sind: zum einen ihre Nähe zum Ideal, wenn nicht sogar, wie bereits umrissen, zur Utopie. Hierzu eine These. Je mehr der traditionelle öffentliche Raum als Topos gelebter Gemeinschaft im Schwinden begriffen ist, desto mehr gewinnt das Ideal kleiner libertärer Gruppen an Bedeutung, und im Zuge dieser Tendenz unter anderem der Rückzug in den Retro-Raum. Unter anderem, weil diese Art Raum zwar nur eine Rückzugsmöglichkeit unter mehreren darstellt, diese aber unter Berücksichtigung der skizzierten anthropologischen Momente und ihrer mythischen Versprechen zum Rückzug geradezu prädestiniert ist. Als ein Indikator dafür mag der Grad an Sorgfalt gelten, mit der eine solche rückwärtsgewandte neue öffentliche Räumlichkeit gestaltet wird. Betrachtet man beispielsweise obiges Bild, eine Virtual Reality des Web 2.0-Metaversums, kann man den Aufwand erahnen, den alleine eine einzige Szenerie dieser Art erforderte; und was der Aufwand sein muss, eine solche Welt in toto zu modellieren. Mit anderen Worten: welche gesellschaftlichen und kreativen Energien in die Schaffung und Erhaltung von dergleichen Räumlichkeiten strömen. Von den Marketingenergien nicht zu reden; aber das hatten wir ja schon.

19 Quelle: http://dlib.etc.ucla.edu/projects/Forum

Zum anderen ist die thematisierte Unterscheidung in Virtualität, Realität und Wirklichkeit angesprochen. Wer glaubt, dass Roppenheim ‚echt' ist wird es auch im Falle der Metaversum-Welten tun. Zumindest von der Tendenz her, meint hier: je länger er sich in dergleichen Welten aufhält, und je perfekter diese in ihrer technisch-künstlerischen Ausgestaltung werden. Je perfekter sie also in ihrer Fähigkeit werden, die Illusion von Realität zu erzeugen – der Begriff ‚Artefakt' setzt sich zusammen aus *ars*, Kunst, und *facere*, machen. Was sie dann in einem wörtlichen Sinne zu *Wirklichkeit* werden lässt. Wenn er mit der Energie der Sehnsucht gepaart ist, anthropologisch ein fast automatischer Prozess, was sich auch in der Idee des Meta-versums spiegelt, als einem (mythisch erhofften) Charakteristikum heutiger Web 2.0-Welten: es gibt nicht mehr nur eine Welt, die alte 1.0-Version von Realität, einst noch identisch mit ‚Wirklichkeit', sondern deren viele. Das alte Uni-versum als ‚Einweg-Welt' ist abgelöst durch neue Parallel-Realitäten, Welten, die in ihrer Gesamtheit das rezente Metaversum verkörpern. Giordano Bruno in Neuauflage[20] – jedoch im Unterschied zu früher, ohne einigende kosmische Verbindung.

Dazu bedarf es, wie beschrieben, nicht einmal des Web 2.0. Auch im alten Universum mischen sich Virtuelles und Reales zu einer neuen Art von Wirklichkeit, wie die zitierten Beispiele von Roppenheim, der ‚authentischen' und ‚historischen' Innenstadt oder des Vergnügungsparks gezeigt haben; stilisierte Retro-Realitäten, die zu je eigenen metaversalen Wirklichkeiten wurden. Damit kam Orientierung abhanden, der Vergleich zu einer primären Wirklichkeit als anthropologisches Maß und sichernder Bezugspunkt. Begleitet von einer fatalen Emergenz: wenn alle Welten gleichberechtigt sind, hat keine mehr ein Recht, als ein solcher Bezug zu dienen. Wenn alles möglich wird, ist nichts mehr wirklich möglich.

Eine echte Retro-Bewegung im Sinne eines Zurück zu einer einigenden Wirklichkeit kam offensichtlich nicht zustande. Vielleicht kam sogar der Wunsch danach abhanden; denn Welten, in denen der Schein wirkt, würde dergleichen nur stören. Es würde sie ihrer Wirklichkeit berauben und so eine zentrale Komponente heutiger Gemeinschaft des Bewusstseins verletzen: dass alles möglich zu sein hat. Denn jegliche Einschränkung wäre Freiheitsberaubung, und das muss nach heutigem Empfinden – nicht: sollte – unter allen Umständen vermieden werden.

20 Bruno 1973 [Erstveröffentlichung 1584].

Literatur

Bollas, Christian (1987): The Shadow of the Object – Psychoanalysis of the Unthought Known. London.

Bruno, Giordano (1973): Zwiegespräche vom unendlichen All und den Welten. Darmstadt [Erstausgabe 1584, Venezia].

Cassirer, Ernst (1973): Philosophie der symbolischen Formen, Teil II: Das mythische Denken. Darmstadt.

de Chateaubriand, François-René (1982): Die Natchez. Berlin [nach dem Original von 1826].

Eaton, Ruth (2001): Die ideale Stadt. Von der Antike bis zur Gegenwart. Berlin.

Maturana, Humberto; Varela, Francisco (1980): Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living. In: Robert S. Cohen; Marx W. Wartofsky (Hg.): Boston Studies in the Philosophy of Science, Bd. 42. Boston et al.

Mitchell, W.J.T. (2008): Bildtheorie. Frankfurt a. M.

Mosser, Monique (1993): Paradoxe Architekturen oder kleiner Traktat über die *fabriques*. In: Mosser; Teyssot 1993, S. 259-276.

Mosser, Monique; Teyssot, Georges (1993): Die Gartenkunst des Abendlandes. Von der Renaissance bis in die Gegenwart. Stuttgart.

Rabreau, Daniel (1993): Der Stadtspaziergang im Frankreich des 17. und 18. Jahrhunderts: zwischen Geplantem und Imaginärem. In: Mosser; Teyssot 1993, S. 301-312.

Teyssot, Georges (1993): Verborgene Kunst: der Garten des Eklektizismus und die Nachahmung der Natur. In: Mosser; Teyssot 1993, S. 355-368.

Vercelloni, Virgilio (1994): Europäische Stadtutopien. Ein historischer Atlas. München [Erstausgabe 1994: Atlante storico dell' idea europea della città ideale. Milano].

Vercelloni, Virgilio (1994): Historischer Gartenatlas. Eine europäische Ideengeschichte. Stuttgart [Erstausgabe 1990: Atlante storico dell' idea del giardino europeo. Milano].

Der Architekt als rückwärts gekehrter Prophet?

Historisierungen und Nostalgisierungen in der Architektur

Elisabeth Bergmann

Die Frage nach Phänomenen von Techniknostalgie und Retrotechnologie in der Architektur lässt sich eng oder weit fassen: als Frage nach den rein technischen nostalgisierenden oder wiederaufgreifenden Phänomenen oder, viel allgemeiner, nach Historisierungen und Nostalgisierungen in der Architektur. Als Architekturhistorikerin möchte ich das Phänomen des ‚Blicks zurück' zwar weit fassen, aber dabei technische Aspekte in den Vordergrund stellen. Legt man die Definition von ‚Technik' nach dem *Deutschen Wörterbuch* von Jacob und Wilhelm Grimm zugrunde, Technik als „kunst- oder gewerbsthätigkeit" und als „inbegriff der erfahrungen, regeln, grundsätze und handgriffe, nach denen bei ausübung einer kunst oder eines gewerbes verfahren wird" (Grimm; Grimm 1960, Spalte 230f.), lässt sich darunter problemlos die Architektur als Ganzes subsumieren. Dann gehören auch Phänomene ikonologischer Bedeutungsaufladung von Architektur zu den Historisierungen und Nostalgisierungen.

Aby Warburg hatte 1912 damit begonnen, die Gesamtbedeutung eines Kunstwerkes mit der Methode der Ikonologie zu untersuchen und nicht mehr nur beschreibend vorzugehen, wie es die Ikonographie tat. Warburg wollte damit die Einseitigkeit der formalen Kunstbetrachtung überwinden und die Verbindung des Kunstwerks zur Gesamtgeschichte oder zur zeitgenössischen Politik in die Kunstbetrachtung miteinbeziehen, um eine größere Realitätsnähe zu erreichen. Sein Ideal war eine umfassende Kulturwissenschaft ohne Grenzen zwischen den Einzeldisziplinen. Da er die Kunst als Bestandteil der Psychogeschichte der Menschheit begriff, suchte er nach Gesten, die eine Spannung zwischen Affekt und Rationalität zum Ausdruck bringen. Diese ‚Pathosformeln' charakterisierte Warburg als symbolische Ausdrucksform eines gesteigerten Gefühlsausdruckes mit antiken Wurzeln. Die Verbindung von ‚Pathos' und ‚Formel' sollte das Resultat einer Transformation bezeichnen, bei der etwas individuell Ereignishaftes (Pathos) zu etwas Objektivem und Dauerhaftem (Formel) gemacht wird. Warburg interessierte das sozialpsychologische Moment, das sich in Pathosformeln manifestierte, die die Renaissancekunst antiken Quellen entnommen hatte, und die den Bruch mit überlieferten Denk- und Machtstrukturen und die Eroberung neuer Freiräume ermöglichten. Besondere Bedeutung kam Mnemosyne, der griechischen Göttin der Erinnerung und Mutter der Musen, zu. Warburg definierte Erinner-

ung als Veränderung und ging davon aus, dass jede Erinnerung die Voraussetzungen des Jetzt bewusst mache und Kultur als sozialen Prozess vorantreibe. Das Bild fungiere dabei als Produkt und Träger von Angstbewältigung im sozialen Gedächtnis. Angst sollte, ähnlich wie in der 1895 begründeten Freud'schen Psychoanalyse, mit Erinnerungsarbeit am Detail bekämpft werden (vgl. Hoffmann 1991). Erinnerung, Rückbesinnung auf Vergangenes oder generell die Vergangenheit, ist also in der griechischen Mythologie und in Warburgs Theorie ,Mutter der Musen' und damit Voraussetzung für jedes schöpferische Arbeiten.

Ein erster Überblick über diese Phänomene in der Architektur soll interessante Ansatzpunkte für vertiefende Forschungen aufzeigen. Zur Analyse des rückwärts gekehrten Blicks sind zunächst die verschiedenen Kaskaden von Historismen im Verlauf der Architekturgeschichte aufzuzeigen.

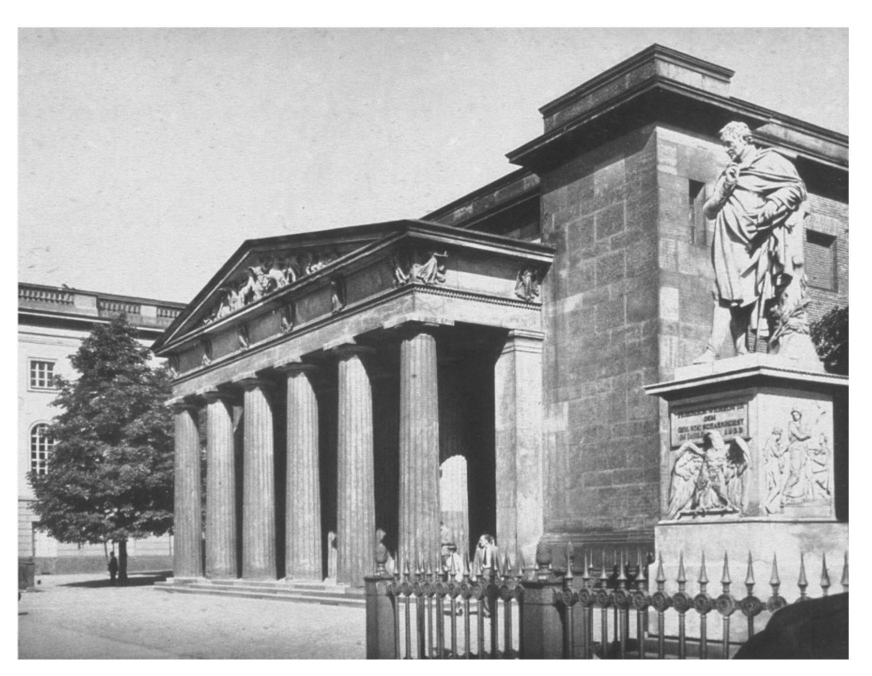
1 Der Historismus des 19. Jahrhunderts

Hauptepoche des Historismus in der Architektur ist das 19. Jahrhundert (Abb. 1). Heinrich Dilly und Wolfgang Hardtwig beschrieben bereits Ende der siebziger Jahre Entstehung und Geschichte des Begriffs (Dilly 1978; Hardtwig 1978). Paul Frankls frühe Definition der späten dreißiger Jahre unterschied lediglich zwischen schöpferischer Originalität und Rückwärtsgewandtheit: „Es gibt originäre Stile, […] und historisierende Stile, die im Vorwärtsschreiten zurückblicken. Es gibt Naissancen und Renaissancen oder Urstile und Historismus" (Frankl 1938, S. 1008). Wolfgang Götz hingegen definierte Historismus als „Kunst im Dienste einer Weltordnung, einer Staatsidee, einer Weltanschauung, die aus der Geschichte programmatisch ihre Denkmodelle und Formenmodelle bezieht" (Götz 1970, S. 211).

Der Historismus griff auf ältere Stile zurück. Er imitierte sie, interpretierte sie aber auch – analog zur Auffassung, die Eugène-Emmanuel Viollet-le-Duc in seinem *Dictionnaire* vertrat, man solle die Geschichte lernen wie eine Sprache, um aus ihr für die Formulierung seiner Gedanken Nutzen zu ziehen, doch nicht, um zu wiederholen, was andere gesagt haben (Viollet-le-Duc 1954/1868). Außer abstrakten Formen übernahmen die Baumeister auch bestimmte Grundtypen, die ihnen als Prototypen für manche Bauaufgaben endgültig festgelegt erschienen. Durch das Studium des antiken Vorbildes entwickelten sie aber auch technische Neuerungen, wie die Verwendung von Eisenbeton oder den Stahlskelettbau. Aloys Hirt, Bauhistoriker und Archäologe, leitete daraus den Lehrsatz ab, wer richtig konstruiere, der baue griechisch (zit. n. Bothe 1979, S. 296). Neue Baumaterialien und die neuen Bauaufgaben, die die Industrialisierung mit sich brachte, forderten die Architekten heraus. – Sollten also die historisierenden Formen die Akzeptanz der neuen Technik erhöhen? Oder sollten sie technische Bauten mittels historischer Bezüge nobilitieren? Schließlich wurden Ingenieur-

bauten damals nicht als Architektur anerkannt, sondern gehörten zu den ‚Nutzbauten' und nicht etwa zu den ‚Kunstbauten', wie Wilhelm Lübke differenzierte (Lübke 1855). Oder gab die Antike den ‚kreativen Impuls' zu den technischen Innovationen?


Abbildung 1: Neue Wache, Berlin, Karl Friedrich Schinkel, 1816 – 1818[1]



Ansätze, Phänomene wie Historisierungen oder Nostalgisierungen in der Architektur zu erklären, gibt es zahlreiche. Friedrich Nietzsche, einer der schärfsten Kritiker des Historismus, beschrieb den „antiquarischen Menschen", der die Geschichte der Stadt zu seiner eigenen Geschichte mache, indem „die bewahrende und verehrende Seele des antiquarischen Menschen in diese Dinge übersiedelt und sich darin ein Nest bereitet". Dadurch erst erhalte „das Morsche und Veraltete […] seine eigene Würde und Unantastbarkeit" (Nietzsche 1966, S. 225). Michael Brix und Monika Steinhauser interpretierten die gesamte historistische Architektur als „Versuch, im ‚Zeitalter der Revolutionen' die gesellschaftliche Instabilität durch Kultur auszugleichen, den wachsenden Traditionsverlust im Gefolge des Industriekapitalismus aufzufangen und den Zerfall traditioneller Werte durch eine Orientierung an der Geschichte zu kompensieren" (Brix; Steinhauser 1978, S. 201). Jenseits dieser bewussten Kompensationsversuche sieht Bartetzko historistische Städte jedoch auch als „Ausgeburten von Angst und Sehnsucht", die die Zwiegespaltenheit einer Gesellschaft repräsentierten, „die sich um so ängstlicher an historische und neue Beweise unvergänglicher Geschichte klammert, je ferner diese ihr rückt. Das war das Paradoxon historistischen Bauens: rücksichtsloser

1 Photo: Institut für Baugeschichte, Universität Karlsruhe.

Abriss des Alten – ausgenommen bedeutende Denkmäler –, der, je energischer er vorangetrieben wurde, umso heftigere Verlustgefühle hervorbrachte, die wiederum durch die Pseudogeschichtlichkeit der Neubauten beschwichtigt wurden“ (Bartetzko 1986, S. 205).

Inhaltlich ergaben sich im Historismus zwei neue Referenzpunkte für die Kunst: Nation und Religion. Ein wichtiger Beweggrund für den Rückgriff auf historische Stile im 19. Jahrhundert ist das weitverbreitete Streben nach einer ‚nationalen Architektur'. Die Gotik beanspruchten gleich mehrere Länder als ihren ureigenen ‚Nationalstil'. In Deutschland diente die Idee einer einheitlichen nationalen Kultur als Ersatz für versagte politische Einheit (Brix; Steinhauser 1978, S. 238). Gleichzeitig erhob man eine im Sinne Winckelmanns als griechisch interpretierte Antike zum Vorbild. Das Geschichtsbewusstsein der Zeit war geprägt durch die Französische Revolution, wobei der Begriff ‚Revolution' zunächst mit ‚Rückkehr' assoziiert wurde und erst seit dem Zeitalter der Aufklärung mit der Vorstellung eines grundlegenden Wandels. Die Französische Revolution verwandelte also das Geschichtsbewusstsein von einem einheitlichen Kontinuum in einen Raum der Diskontinuität, in dem Erinnerung zu einem Wert wurde, den es bewusst zu bewahren galt. Die Krisenerfahrung der Revolution bedingte demnach den Versuch, das vorrevolutionäre, alteuropäische Modell von Weltauslegung bewusst in die Gegenwart zu holen (vgl. Hardtwig 1978). Gesellschaftliche Instabilität sollte durch Kultur kompensiert werden, Traditionsverlust und Wertezerfall durch eine Orientierung an der Geschichte (vgl. Brix; Steinhauser 1978). Die gesamte Stildiskussion spiegelte letztendlich den Konflikt zwischen traditionellen Wertvorstellungen und neuen Anforderungen der Industrialisierung (Brix; Steinhauser 1978, S. 200). Einerseits sollten also die einschneidenden Veränderungen durch die Technik mit Hilfe von Historisierungen kompensiert werden, andererseits wurden technische Innovationen durch den ‚rückwärtsgekehrten' Blick, durch ‚schöpferisches Erinnern' entsprechend der griechischen Mythologie erst möglich.

Natürlich war der Historismus weder ein neues, noch ein einmaliges Phänomen. Auch einige der Stile, die im Historismus wieder aufgegriffen wurden, hatten bereits historische Vorbilder, wie z. B. Renaissance oder Antike.

2 Renaissance

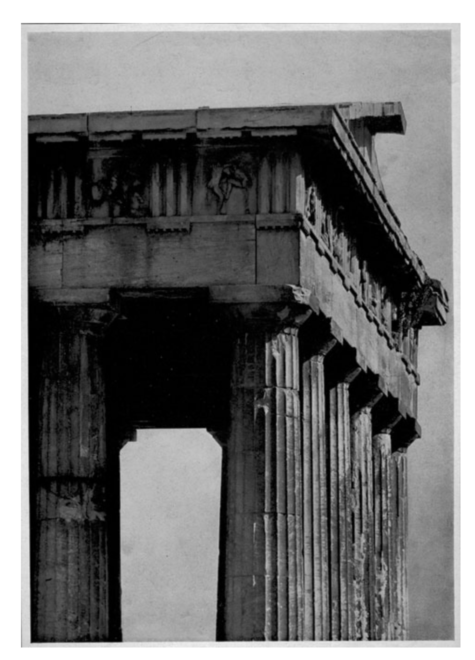
Die Renaissance verstand sich als Wiedergeburt und Erneuerung der Antike. Oder wie Erwin Panofsky schrieb: „Das Mittelalter hatte die Antike unbestattet gelassen und ihre Hülle entweder einbalsamiert oder aus ihr die Geister vertrieben. Die Renaissance stand weinend an ihrem Grab und suchte ihre Seele wiederzuerwecken, und in einem schicksalhaft günstigen Augenblick gelang ihr das“ (zit. n. Bialostocki 1972, S. 133). Vergangenheitsbezüge entstanden durch schöpferischen Umgang mit dem Historischen. Die Renaissance sah sich als ‚Übersetzerin' der ‚Fremdsprache Antike' in die Gegen-

wartssprache. Andreas Tönnesmann (Tönnesmann 2008) wies nach, dass Rekonstruktionen in der Renaissance nicht üblich waren; noch nicht einmal den Begriff ‚reconstructio' kennen klassisches oder humanistisches Latein. Das ‚Wieder-Holen' der Geschichte wurde nicht angestrebt.

3 Antike

Die Bautechnik antiker Tempel gibt Hinweise auf deren Ursprünge: Einzelne Baudetails der Steintempel verweisen auf Vorgängerbauten aus Holz (Abb. 2). Frei Otto, Architekt und Leichtbauspezialist, nennt noch ein weiteres mögliches Vorbild: die Schilfarchitektur. Er interpretiert die Säulen als Schilfbündel, da dies deren Entasis erkläre. Auch die Proportionen der Tempel seien nur für Bauten aus Schilf sinnvoll. Die Steinsäulen antiker Tempel seien hundert- bis tausendfach überdimensioniert. In Schilf hingegen, seien sie statisch richtig (Otto 1989, S. 157f.). – Eine Argumentation, die an Sempers Herleitung der Architektur aus dem Flechtwerk erinnert. Doch warum wurde die Bautechnik beim Formtransfer von Holz oder Schilf auf Stein nicht angeglichen? Handelt es sich bei diesem nicht-funktionalen bautechnischen Zitat um eine Form von Techniknostalgie, die an einem in der Tradition verankerten Bild festhält? Sollte damit bewusst an alte Bauformen und Bautechniken erinnert werden? Diente dies beim religiös motivierten Tempelbau dazu, Traditionen sichtbar zu wahren?

Abbildung 2: Athen, Theseion, um 449 v. Chr.[2]



2 Photo: Institut für Baugeschichte, Universität Karlsruhe.

4 Das Problem des Historismus

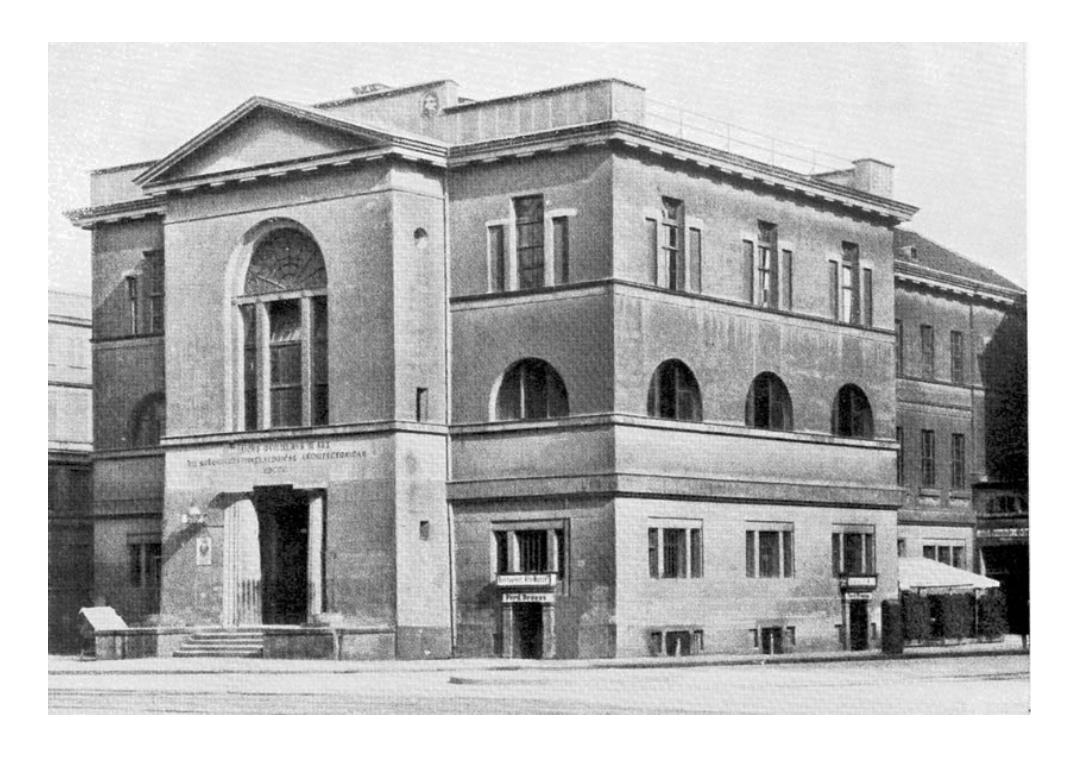
Im Unterschied zum Historismus hatten die vorherigen Epochen keine semantischen Probleme, wenn sie auf historische Formen zurückgriffen. Erst die Traditionskritik der Aufklärung hatte die überlieferte Autorität kanonisierter Regeln in Frage gestellt. Außerdem entstanden im 19. Jahrhundert mit der Industrialisierung neue Bauaufgaben, für die es keine bewährten Gebäudetypologien und keine selbstverständlichen Stilkonventionen gab. Dies stürzte die Architekten erstmals in eine semantische Krise, in der diskutiert wurde, in welchem Stil bestimmte Bauten zu errichten seien. Solche Diskussionen hatte es vorher, dank eines klaren stilistischen und typologischen Kanons, nicht gegeben. Deshalb war die erste Hälfte des 19. Jahrhundert von der Suche nach einem neuen, der Zeit angemessenen Stil bestimmt (Brix; Steinhauser 1978, S. 255). Erst im Zuge dieser semantischen Diskussion konnte ein reflexiver Prozess einsetzen, der zur Instrumentalisierung und Politisierung einzelner Formen führte. Es entstand ein ‚semantisierter Historismus', der Bedeutungen transportierte. Parallel dazu entwickelte sich der bedeutungsfreie, beliebig gewordene Formenkanon des ‚arbiträren Historismus'.

5 ‚Neo-Stile' im frühen 20. Jahrhundert

Im frühen 20. Jahrhundert überwog ein kritischer ‚Blick zurück' mit moralisch-ethischem Schwerpunkt, der nur ‚politisch korrekte' Zeiten als Referenzsysteme zuließ – wobei Epochen wie die Antike, undifferenziert und geschichtsverfälschend als durchgehend ‚demokratisch' galten. Es ging nicht mehr um Kompensation oder Inspiration, sondern um ‚Gesinnung'. Rein, schlicht, bescheiden, ornamentreduziert, sachlich und schön hatte die Architektur zu sein, orientiert am klassischen Kanon der Antike und dessen Reinterpretation im Klassizismus der Aufklärung. Zum ‚Feindbild' wurde der Traditionsbruch des Barocks, dessen Verstrickungen mit dem Absolutismus ihn ohnehin disqualifizierte.

Leitbild für die Architektur vor dem ersten Weltkrieg war der Klassizismus, die Zeit „um 1800“. Paul Mebes veröffentlichte 1908 sein programmatisches Buch mit dem Titel *Um 1800*, in dem er den Klassizismus als neues Stilideal propagierte (Abb. 3). Ähnlich wie die Verfechter des Neo-Biedermeier forderte er Sachlichkeit, Bescheidenheit und Schönheit. Das Ornament solle so weit als möglich eingeschränkt werden, da nur wenige Künstler überhaupt in der Lage seien, ein charakteristisches, zeichnerisch und technisch überzeugendes Ornament zu entwickeln. Die überkommene Stilarchitektur lehnte Mebes zwar ab, plädierte aber für eine Orientierung an der Tradition des 18. Jahrhunderts, da sich der vollständige Bruch mit der Tradition bitter gerächt habe (Mebes ^{3}1920, S. 2f.).

Abbildung 3: Alte Münze, Berlin[3]



Walter Curt Behrendt, der 1920 die Einleitung zur dritten Auflage von Mebes' Buch schrieb, differenzierte den Anschluss an alte Vorbilder und betonte, es komme stets darauf an, mehr eine verwandte Gesinnung als eine äußerliche Form zu erneuern, um unfruchtbare, schematische Nachahmung zu verhindern. Die Rückbesinnung auf das 18. Jahrhundert begründete er außerdem mit ökonomischen Argumenten. Er adelte den Klassizismus als Baustil der Aufklärungszeit, der sich gegen die Verirrung der Formbegriffe, gegen die willkürliche Behandlung des Details und die Verletzung des reinen, klassischen Bauideals in der Barockzeit wende. Der freien, ungebundenen Formgebung des Barocks setze er die einfache Gesetzmäßigkeit des klassischen Bauschemas der römischen und griechischen Architekturdenkmäler entgegen (Mebes [3]1920, S. 7-12). Damit plädierte er dafür, das aus der Bautechnik abgeleitete Konstruktionsprinzip der Antike aufzugreifen, das beispielsweise Tragen und Lasten sichtbar zu machen suchte.

Mebes zweibändiges Werk, als Musterbuch und Vorbildsammlung mit kurzen Erläuterungen angelegt, hatte großen Einfluss auf die zeitgenössischen Architekten. Ähnliche Tendenzen lassen sich im Frühwerk von Ludwig Mies van der Rohe nachweisen. Vermittelt durch Bruno Paul setzte sich Mies van der Rohe schon 1907, also ein Jahr vor dem Erscheinen von Mebes' Werk, in seinem ersten Bau, dem Haus Riehl in Neubabelsberg bei Potsdam, mit dem Vorbild der Architektur um 1800 auseinander.

3 Aus: Mebes 1908, S. 47.

6 Postmoderne

Einen ganz anderen Umgang mit der Tradition zeigen die ironisierenden Stilzitate der Postmoderne (Abb. 4) – und provozierten damit prompt moralisierende Kritik. Hanno-Walter Kruft prangerte bereits Mitte der achtziger Jahre den Geschichtsrekurs der Postmoderne als oberflächlich an und mutmaßte, dies werde in eine neue Form des Funktionalismus zurückführen. Die ironische, temporär erscheinende, aber dauerhaft gemeinte Fassaden-Architektur lege sich um funktionale Gebäude und die Suche nach Inhalten und Symbolen werde mit ironisch-eklektizistischen Gesten kompensiert. Mit seinen theoretischen Schriften habe Venturi den beliebigen Rekurs auf historische Formen legitimiert. Dadurch sei eine jahrmarktartige Architektur entstanden, die keine Alternative zum berechtigterweise kritisierten Funktionalismus biete (Kruft 1985, S. 514). Ähnlich interpretierte auch der Architekturkritiker Johannes Willms die Bauten der Postmoderne: „Insgesamt läßt sich dieses neuerwachte Interesse an der Vergangenheit als das Symptom einer kulturpessimistischen Abkehr von dem vernunftgeleiteten Zivilisationsideal westlicher Aufklärung diagnostizieren. In der brüchig gewordenen Modernität unserer Tage und angesichts einer düster angestrichenen Zukunft verweist die kulturpessimistische Reaktion auf die Suche nach Heimat im gemutmaßten Lebensgefühl vergangener Epochen“ (Willms 1985, S.306). Heinrich Klotz fasste die Vorwürfe der Gegner postmodernen Bauens zusammen: „Wo eben noch die Nüchternheit der aufgeklärten Leere und Sparsamkeit herrschte [...] scheint der große Rückfall in ein historisch ausstaffiertes und nostalgisch verklärtes Kulissendasein vollzogen.“ Allerdings beantwortete er die daraus resultierende Frage: „Verrät sich also in den Projekten heutiger Architektur die Verfaßtheit einer Gesellschaft, die man fürchten muß, weil sie die Zukunft fürchtet?“, mit einem klaren ‚Nein’ (Klotz 1984, S. 13). Bartetzko hingegen sah die Art, wie die Postmoderne mit Geschichte umging, durchaus kritisch als „Raubbau an authentischen Dokumenten und an der authentischen Atmosphäre des Überkommenen“ mit der Gefahr, dass „gebaute zu verbauter Geschichte und damit auch zu verbauter Zukunft werden“ könne (Bartetzko 1986, S. 208).

Überwogen in der Postmoderne tatsächlich kulturpessimistische Weltflucht und Zukunftsangst? Könnten diese ironischen Historisierungen der 1980er Jahre mit ihren Stilmitteln wie Bricolage, Zitat oder Verfremdung und dem Vermengen von Elementen antiker Hochkulturen mit zeitgenössischer Kommerzarchitektur nicht ebenso gut als gegenwartsbejahend, absolut ‚diesseitig’ und modern interpretiert werden? Und waren ihre Zitate wirklich arbiträr? Immerhin ging es den hochkarätigen Vertretern der Postmoderne explizit um eine Resemantisierung der Architektur. Robert Venturis *Learning from Las Vegas* (Venturi et al. 1972) legitimierte Kitsch und Kommerz, um der Architektur ihre Semantik und den Bewohnern eine vertraute Umgebung zurückzugeben. Charles Jencks *Piazza d’Italia* (Abb. 5) sollte in New Orleans einen Heimat stiftenden Bezugspunkt für die italienischen Einwanderer schaffen. Die Motivation

der Architekten war also durchaus menschenzentriert. Vielleicht scheiterte ihr Konzept eher daran, dass ihre historisierenden Anspielungen häufig zu elitär und damit nicht für alle Schichten lesbar waren. Da selbst die bekanntesten Werke der Postmoderne nicht für eine geistig-kulturelle Elite gebaut waren, konnte kein der Ruinen-Romantik analoges Eliten-Bewusstsein entstehen. Bei Bauaufgaben wie Altenheimen (Abb. 6), Plätzen oder großen Wohnanlagen gelang es der Postmoderne schlicht nicht immer, den Geschmack der Nutzer zu treffen. Oder man hatte sich an der irritierenden, grellbunten Melange aus Historisierung, Kommerzarchitektur, Werbung und Pop Art schnell sattgesehen.

Abbildung 4: Thomas Gordon Smith, Tuscan House, Garagendach, Livermore, Kalifornien 1979[4]



4 Bildrechte: Heinrich Klotz, abgebildet in: Klotz 1984, S. 203.



Abbildung 5: Charles Moore, Piazza d'Italia, New Orleans, 1976-1979[5]



Abbildung 6: Robert Venturi und John Rauch, Guild House (Altersheim), Philadelphia, 1960-63[6]



5 Bildrechte: Heinrich Klotz, abgebildet in: Klotz 1984, S. 136.

6 Ebd., S. 153.

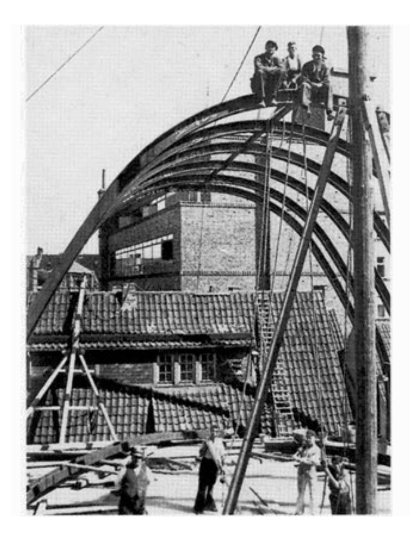
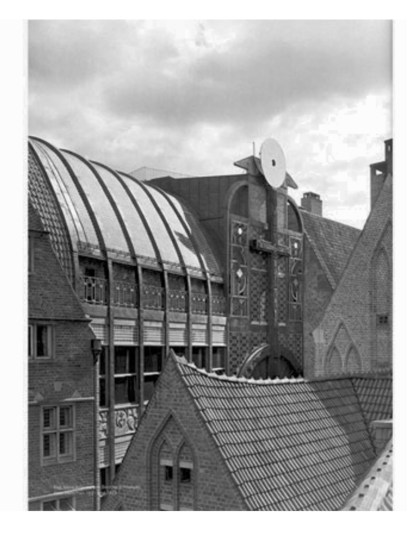
7 Motive für historisierende und nostalgisierende Phänomene in der Architektur

Fragt man nach möglichen Motiven für Historisierungen oder Nostalgisierungen in der Architektur, lassen sich – rein assoziativ gegliedert und ohne Anspruch auf Vollständigkeit – verschiedene Gruppen von Phänomenen unterscheiden:

Nostalgisierung als Strategie

Zu den strategisch motivierten Historisierungen gehört der Rückgriff auf historische Formen zur (Herrscher-)Legitimation oder zum Vortäuschen einer langen Traditionsreihe. Dafür gibt es zahlreiche historische Beispiele aus der Herrscherikonographie. Dieses Phänomen lässt sich jedoch auch im 20. Jahrhundert nachweisen und bis in die Gegenwart hinein verfolgen, beispielsweise bei der Bremer Böttcherstraße. In Auftrag gegeben wurde der Um- und teilweise Neubau dieses Straßenzuges in den 1920er Jahren von Ludwig Roselius, dem Erfinder des koffeinfreien Kaffee-HAG. Meine These dazu ist, dass Roselius damit eine weit zurückreichende Familien- und Nationalgenealogie vortäuschen wollte. Neben der Nobilitierung seiner eigenen Person, ging es ihm darum, eine politische Utopie zu bauen, seine ganz persönliche Interpretation eines ‚Nationalen Sozialismus', wie er seine politische Orientierung vor der sogenannten Machtergreifung der Nationalsozialisten benannte (vgl. dazu Schmidle 2007). Im Zusammenhang mit Retrotechnologie und Techniknostalgie ist interessant, wie in dieser Straße vermeintlich Altes inszeniert und vor allem am Haus Atlantis (Abb. 7 und 8) mit hochmoderner Bautechnik konfrontiert wurde.

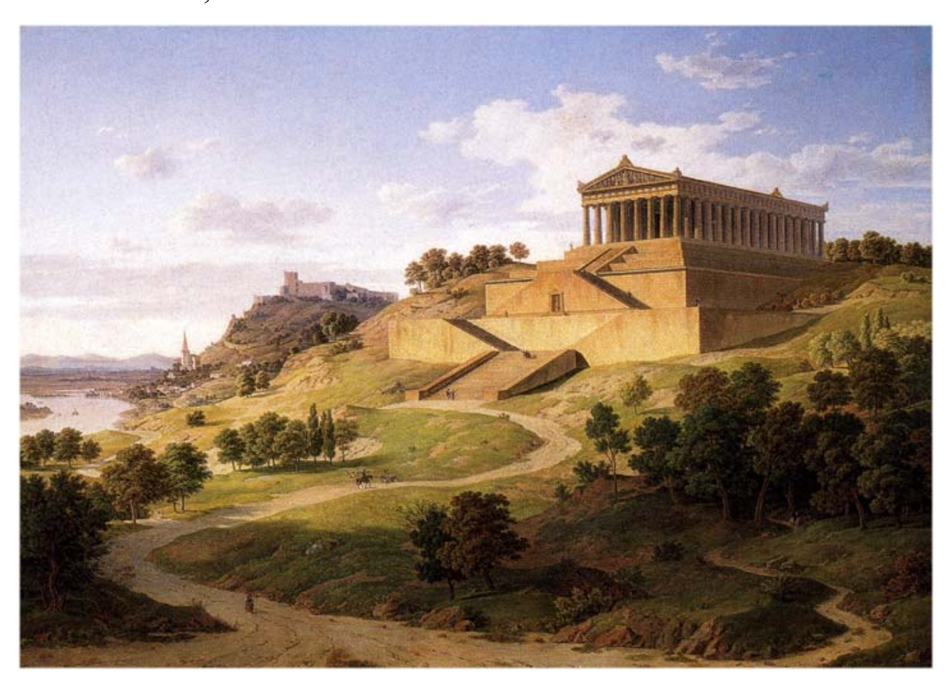
Abbildung 7-8: Böttcherstraße, Haus Atlantis – Richtfest und Dachflächenansicht[7]

7 Abb. 7: Haus Atlantis, Bernhard Hoetger. Bildrechte: Archiv Böttcherstraße Bremen; Abb. 8: Photo zwischen 1930 und 1933, Bildrechte: Archiv Böttcherstraße Bremen.

Als ähnliche politisch motivierte Manipulation mittels Architektur lässt sich die Walhalla bei Regensburg interpretieren (Abb. 9). Kronprinz Ludwig von Bayern suchte die Demütigung durch Napoleon zu überwinden, indem er dieses sogenannte ‚Pantheon der Deutschen' errichten ließ. Dieses Beispiel illustriert auch ein neues Denkmal- und Geschichtsverständnis, wie Michael Brix und Monika Steinhauser (Brix; Steinhauser 1978, S. 244) zeigten. Mit der Zementierung der politischen Restauration nach 1819, dem Jahr der Karlsbader Beschlüsse, schwand das Bewusstsein der Diskontinuität zugunsten eines legitimistischen Traditionsverständnisses, das in Preußen seine schärfste Ausprägung fand. In diesem Sinne wurden damals auch geschichtliche Denkmäler wie die Walhalla von den Repräsentanten der politischen und kirchlichen Restauration vereinnahmt.

Abbildung 9: Leo von Klenze, Ansicht der Walhalla bei Donaustauf, 1836, Öl/Lw., 95 x 130 cm[8]



Im Sakralbau wurden häufig historische Formen als Vehikel für politische Aussagen benutzt: Kaiser Joseph II. ließ 1781 bis 1789 in Wien drei Hofkirchen im gotischen Stil errichten, da er mit Rom im Clinch lag und die Gotik damals als antirömischer Staatskirchenstil galt. Diese Verurteilung der Gotik war jedoch umstritten. Augustus Pugin beispielsweise initiierte als katholischer Konvertit den neugotischen Sakralbau, da er die Gotik als einzigen Ausdruck wahrhafter Religiosität ansah. Noch im frühen 20. Jahrhundert setzte sich der Kölner Erzbischof Kardinal Fischer ebenfalls vehe-

8 Bildrechte: Ermitage St. Petersburg.

ment für die Gotik ein. In seinem sogenannten ‚Gotik-Erlass' von 1912 legte er fest, neue Kirchen seien nur in gotischen oder romanischen Formen bzw. im sogenannten Übergangsstil zu errichten. Sein Vorschlag blieb jedoch umstritten. Der bekannte Kirchenbautheoretiker Johannes van Acken hielt dagegen, es gebe keine objektive kirchliche Kunst im Sinne eines bestimmten, für alle Zeiten allein gültigen Stiles. Um dies zu belegen, verwies er auf den Codex juris canonici: „Kein bestimmter Stil wird zur Nachahmung empfohlen, nur allgemein der Anschluß an die kirchliche Überlieferung […]" (van Acken [2]1923, S. 66).

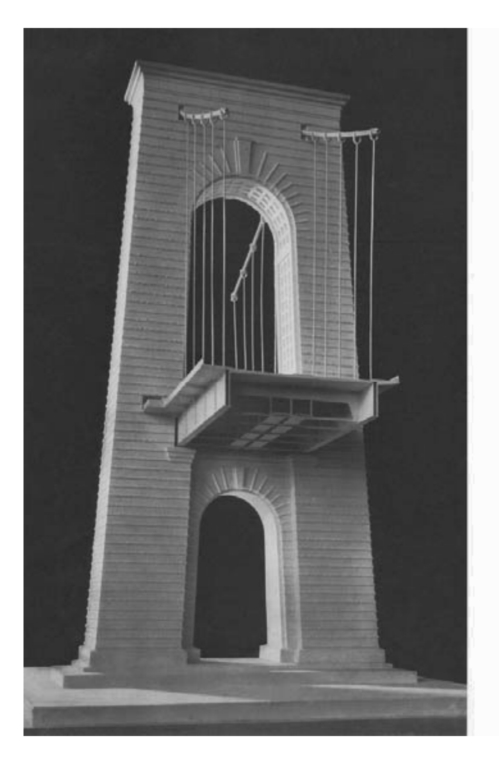
Funktionalität, Funktionalismus und Form

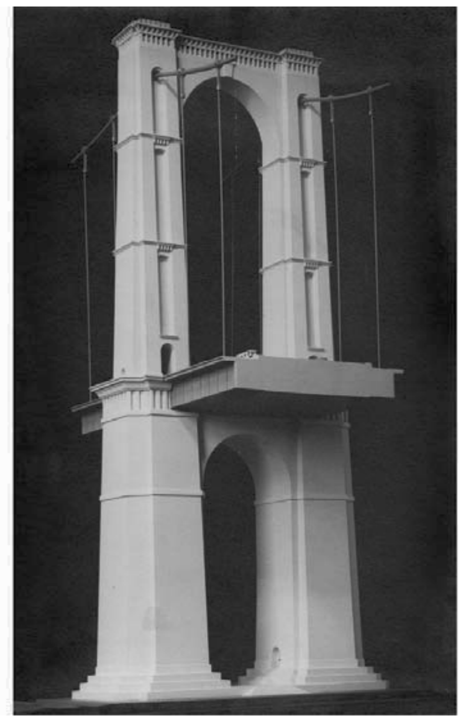
Zu den kontrovers diskutierten Themen der Architektur gehört das Verhältnis von Form und Funktion. Louis Sullivans einprägsame Formel „form follows function" wird dabei gern verkürzt und isoliert zitiert, ohne die von Sullivan implizierte Vielschichtigkeit des Begriffs zu beachten. Die Form solle natürlich aus den Bedürfnissen herauswachsen (Line 1956, S. 258), schrieb Sullivan, so schaffe sich jede Funktion ihre Form selbst (vgl. Line 1956, S. 290 und Athey 1947, S. 42-45). Seiner Überzeugung nach muss gute Architektur ihrer Funktion entsprechen und sie auch in ihrer Erscheinungsform ausdrücken, nur dann sei sie organisch. Sullivan ging jedoch über eine rein funktionalistische Argumentation hinaus, indem er Funktion auch sozial und national zu verankern suchte. Für ihn wird die Funktion, die die Form bestimmt, wiederum durch die Summe menschlicher Bedürfnisse und Anforderungen an ein Gebäude bestimmt. Letztendlich sind es also menschliche Bedürfnisse und nicht konstruktive Gesetzmäßigkeiten, die Sullivan in der architektonischen Form ausdrücken will. Also eher ein „form follows human and national needs", das als Slogan für den Funktionalismus denkbar ungeeignet wäre. Zu Recht wies Kruft darauf hin, dass eine rein technnolgisch-funktionalistische Interpretation von Sullivans Formel „form follows function" falsch sei (Kruft 1985, S. 410f.). Vielmehr sei Sullivans Funktionsbegriff romantisch-national.

Im Zusammenhang mit Historisierungen und Nostalgisierungen in der Architektur sind Phänomene interessant, bei denen Fassade bzw. Oberfläche oder Design und Funktionalität auseinanderklaffen. Beispielsweise sollte in den späten 1930er Jahren die Hamburger Elbehochbrücke nach Hitlers Vorstellung ein „Tor der Welt" und „gewaltiges, ewiges Wahrzeichen deutscher Kraft" sein (Todt 1938). Nach dem Entwurf der Stahlbaufirma MAN sollten riesige Steinpylone das stählerne Hängewerk der Brückenfahrbahnen tragen (Abb. 10). Der Ingenieur Fritz Leonhardt schlug stattdessen schlanke Stahlpylone vor. Da Hitler diese ablehnte, legte Leonhardt einen weiteren Entwurf mit schwach bewehrten granitverkleideten Betonhohlstützen vor (Abb. 11). Wie wenig dieser Entwurf seinen eigenen gestalterischen Grundsätzen entsprach, beweist die Tatsache, dass Leonhardt die Entwurfszeichnungen und Modellphotos später

mit der Bemerkung versah: „Durch Hitler's Natursteintick korrumpierter Leo."[9] Obwohl Leonhardt vorrechnete, dass seine Konstruktion 65 Millionen Reichsmark einsparen und das Gewicht der Steinpylone zu kritischen Setzungen führen würde, verfolgte Hitler die MAN-Variante weiter, wenn er sie auch nie bauen lassen konnte (vgl. Kleinmanns; Weber 2009, S. 35-38). Die Diskrepanz zwischen technisch virtuoser Konstruktion und kontraproduktiven monumentalen, historischen Vorbildern entlehnten Pylonen hätte nicht größer sein können. Die perfekte Konstruktion wurde nicht etwa stolz hervorgehoben, um die Leistungsfähigkeit des neuen Regimes zu demonstrieren, sondern sie musste mit Naturstein verkleidet werden. Dies ist eine Form von Techniknostalgie, da eine ältere Bautechnik vorgetäuscht und die moderne Technik versteckt wurde. Gleichzeitig diente der Rückgriff auf historische Formen vermutlich auch dem Vortäuschen einer weit zurückreichenden Traditionslinie des Regimes. Hitler wollte offensichtlich nicht durch technisch-funktionale Höchstleistungen beeindrucken, die weniger offensichtlich und für Laien nicht unbedingt nachvollziehbar gewesen wären, sondern durch schiere Monumentalität und vermeintliche Historizität.

Abbildung 10 und 11: Elbehochbrücke, Hamburg –
Entwurf der MAN mit Härter, Modellphoto des Pylons, 1937[10];
Entwurf Fritz Leonhardt, Modellphoto des Pylons, 1939/40[11]





9 Südwestdeutsches Archiv für Architektur und Ingenieurbau Karlsruhe (saai), Bestand Fritz Leonhardt, Projekt Elbehochbrücke Hamburg, Auftragsnr. 33.

10 In: Die Straße 5 (1938), H. 3, S. 71.

11 Südwestdeutsches Archiv für Architektur und Ingenieurbau Karlsruhe (saai), Bestand Fritz Leonhardt.

Bereits in der Weimarer Republik waren mit dem Berliner Ring, dem Neuen Bauen und dem Block für traditionelles Bauen um Bonatz, Schmitthenner und Schultze-Naumburg konträre Stilrichtungen vertreten. Keiner dieser Richtungen gelang es nach 1933 zum verbindlichen Baustil zu avancieren. Das handwerksorientierte und landschaftsbezogene Bauen der traditionalistischen Heimatschutz-Bewegung stand vor allem anfangs im Vordergrund nationalsozialistischer Propaganda. Die NS-Ordensburgen markieren den Übergang zum Monumentalstil der NS-Großbauten. Die monumentale Staatsarchitektur musste einen doppelten Anspruch erfüllen: Sie sollte den klassizistischen Vorbildern folgen und doch modern sein oder zumindest so wirken. Deshalb vermischten sich expressionistische, klassizistische und funktionalistische Stilelemente zu einer ‚Ikonographie des Vagen'. Auch bei der Reichsautobahn und im Städte-, Industrie- und Wohnungsbau versuchten die Nationalsozialisten, technologische Avantgarde mit nationalem Traditionalismus zu verbinden. Selbst in dieser Illusions- und Überredungsarchitektur finden sich in einer Art ‚programmatischem Eklektizismus' auch funktionalistische Elemente. Das Nebeneinander von an Heimatstil und Volkstümlichkeit orientierter Alltagsarchitektur und megalomaner Weltmachtsarchitektur trug viel zur Doppelgesichtigkeit des ‚Dritten Reiches' bei (vgl. Reichel 2001, S. 154-166). Im NS-Industriebau entstand ein Synkretismus von historisierenden, am Schematismus früher kaiserzeitlicher Fabrikarchitektur orientierten Bauten mit einer Gliederung nach klassischem Maß, die pathetisch, wehrhaft, monumental, einschüchternd und überwältigend wirkten, und neuen Elementen der klassischen Moderne. Häufig handelte es sich dabei aber um eine Scheinfunktionalität, wie z. B. beim VW-Werk in Wolfsburg. Statt „form follows function" galt nun Goebbels „Form folgt Propaganda" (vgl. Weihsmann 1998, S. 95-107).

Die Postmoderne der 1980er Jahre rebellierte gegen die „form-follows-function"-Parole mit historischen Zitaten, Kitsch, Prunk, Individualität, Farbigkeit. Damit trug sie nicht nur zur rein funktionalistischen Fehlinterpretation von Sullivans Leitsatz bei, sondern griff gleichzeitig einen Architekten an, der ganz ähnliche Ziele wie sie selbst verfolgte. Denn auch die postmoderne Resemantisierung der Architektur sollte einem offensichtlich zutiefst menschlichen Bedürfnis Rechnung tragen. Vielleicht könnte man die theoretische Position von Charles Moore als zwischen diesen Polen vermittelnd interpretieren. Seine anthropologisch geprägte Architekturauffassung misst Bauten an ihrer Erfahrbarkeit durch den menschlichen Körper und fußt damit nicht auf dem Funktionalismus, sondern auf der Einfühlungs- und Gestalttheorie. Weitergehend als Sullivan sah Moore Architektur als Projektionsfläche menschlicher Erfahrungen, als Umsetzung der „inner landscape of human beeings" und legte besonderen Wert auf die physische und psychische Inbesitznahme eines Ortes durch die Bewohner, die in den postmodernen Zeichen persönlicher und historischer Erinnerung eine Bestätigung ihrer eigenen Identität sehen sollten (Bloomer; Moore 1977, S. 36). Hier sollte der Geschichtsbezug eine Identifikation mit dem Ort bewirken.

Lehmbau, Strohballen-Häuser

Die meisten nostalgisierenden Phänomene im Bereich der Architektur betreffen nicht die Bautechnik, sondern andere, weit sensiblere Bereiche. Wird dennoch auf alte Technologien zurückgegriffen, muss differenziert werden, ob es sich dabei um Techniknostalgie handelt oder ob vermeintlich veraltete Technologien wiederaufgegriffen und weiterentwickelt werden. Auch hier ist die Frage nach den dahinterstehenden Motivationen aufschlussreich. Am Beispiel des Lehmbaues ließe sich diese Frage exemplarisch untersuchen. Auch verschiedene Formen des Selbstbaus sind meist technikreduziert oder greifen auf alte Techniken zurück. Aber sie sind nicht notwendigerweise techniknostalgisch, wie die Strohballen-Häuser der Architekten Hannes Jung und Ralph Schmidle beweisen (Abb. 12 und 13), der zwar auf die historische Technik des Fachwerkbaus zurückgreift, sie aber völlig neu interpretiert.

Abbildung 12 und 13: ‚Sokrateshaus' und Zuschnitt von Baustrohballen[12]





Wiederaufbau, Rekonstruktion und Kopie

Als eine weitere Form der Nostalgisierung von Architektur lassen sich Wiederaufbau und Rekonstruktion betrachten. Beim bekanntesten Wiederaufbauprojekt des Historismus, der Vollendung des Kölner Domes (Abb. 14), warnte Goethe davor, „die Geister der vorigen Jahrhunderte in die Wirklichkeit hervorrufen zu wollen."[13] Bei diesem Projekt ging es gleichzeitig um die Errichtung eines nationalen Denkmals und um die Demonstration eines vermeintlich nationalen Stils. Die Gleichsetzung von Gotisch und Deutsch war damals selbstverständlich, wie z. B. im Werk Friedrich Schle-

12 Modell und Photos: Hannes Jung, Karlsruhe.

13 Brief Goethes an den Architekten Georg Moller vom 10. November 1815, zit. n. Klevinghaus 1971, S. 45.

gels zu erkennen ist. Dies ist vor dem Hintergrund der napoleonischen Kriege und den damit verknüpften Hegemoniebestrebungen zu verstehen und sollte nationale Ansprüche legitimieren. Der Stil der Gotik war dabei zweifach konnotiert, denn er verwies sowohl auf die christliche Zeit seit Theoderich als auch auf die Epoche des Mittelalters. Mit dem Prestigeprojekt wollte man an das Mittelalter anknüpfen, um damit gleichsam die nachreformatorische Zeit mit ihrer Glaubensspaltung und politischen Zersplitterung ungeschehen zu machen (Brix; Steinhauser1978, S. 239). Befürworter der Reformation, wie Heinrich Heine, der sich zum Protestantismus und Liberalismus bekannte, kritisierten den Wiederaufbau und verweigerten sich der legitimistischen Interpretation des Denkmals.[14] Ab der Mitte des 19. Jahrhunderts ließ das Interesse an der Vollendung des Domes nach und eine sachlichere Einstellung zum Denkmal setzte sich in den 1880er Jahren durch.



Abbildung 14: Kölner Dom, historisches Photo[15]



14 Vgl. dazu Heinrich Heine, *Deutschland. Ein Wintermärchen* (1844).
15 Photo: Institut für Baugeschichte, Universität Karlsruhe.

Zu den bekanntesten wiederaufgebauten Ensembles der Gegenwart gehören der Frankfurter Römer oder die aktuelle Rekonstruktion des Berliner Stadtschlosses (Abb. 15 und 16): Unter fünfundachtzig Entwürfen wurde derjenige des Italieners Franco Stella prämiert. Front- und Seitenfassaden haben barocke, Spreeseite und Innenhof dagegen moderne Formen. Die Befürworter möchten damit „das vertraute Bild Berlins wiederherstellen, die historische Mitte vervollständigen, das Stadtbild heilen", mit der Begründung, das Schloss sei städtebauliches Zentrum und architektonisches Leitbild Berlins. Berlin solle wieder „zum geliebten Spree-Athen", zum rekonstruierten „Gesamtkunstwerk" werden. Es solle „ein Kontrapunkt zu den massenhaft entstandenen, modernen Quartieren der Mitte der Stadt" entstehen. Dadurch werde Berlin „nun auch architektonisch eine aufregende Stadt". Die Moderne müsse sich der Stadtgeschichte stellen, sich an der historischen Architektur messen lassen, mit ihr streiten, wenn sie nicht langweilig werden wolle. Nur der „Spannungsbogen von Alt und Neu im wieder aufgebauten Berlin entwickelt sich zu einem Langzeit-Besuchermagnet in Zentraleuropa." „Ein moderner Bau kann keinen Beitrag zur Rehabilitation der historischen Mitte leisten." Fazit: „Das Schloss wird die Bürger mit dem Wiederaufbau der Stadt versöhnen, findet doch jeder nun seine bauliche Heimat im alt-neuen Berlin." (Vgl. Boddien 2000). Damit werden der Moderne nicht nur die Fähigkeiten, Identität zu stiften oder ein Gefühl von Heimat zu vermitteln rundweg abgesprochen; sie wird darüber hinaus pauschal als das Stadtbild verletzend diffamiert. Dem entspricht die Vorstellung, die Wunden, die die Moderne geschlagen habe, seien nur durch das vermeintlich Alte zu heilen. Zwar wird auch ein Nebeneinander von Alt und Neu toleriert, sogar propagiert, die Bezeichnung ‚alt-neues Berlin' verweist allerdings darauf, dass damit eben kein gewachsenes Ensemble (wieder-)entsteht, sondern eine Melange, die eher zur oft kritisierten ‚Zeitenverwirrung' beitragen wird.

Abbildung 15 und 16: Berliner Stadtschloss – historisches Photo und Entwurf von Franco Stella, 2009[16]





16 Abb. 15 in: *Album von Berlin*, Berlin 1904; Abb. 16: Bildrechte: http://www.wasistlandschaft.de/bilder/blog/Berliner_Schloss_ddp.jpeg [letzter Zugriff am 10.9.2009].

Gegner des Projekts sehen das Schloss als Verkörperung von preußischer Monarchie, Macht und Reichtum. Sie bezweifeln, dass sein Wiederaufbau im Zentrum der Hauptstadt eines demokratischen Landes in Zeiten der Geldknappheit ein richtiges Signal sei. Weder eine Finanzierung aus öffentlichen noch aus privaten Mitteln sei angemessen, weil damit entweder knappe Steuergelder verschwendet oder Investoreninteressen bedient würden. Den Abriss des Palastes der Republik setzen sie mit der Sprengung des Schlosses in der DDR-Zeit gleich. Aufgrund seiner wechselvollen Geschichte und der hohen Akzeptanz durch die Bevölkerung der DDR stünde diesem Bau der Rang eines Denkmals zu (vgl. Boddien 2000). Orientiert man sich an der 1964 verabschiedeten Charta von Venedig, dem bis heute einzigen verbindlichen und international anerkannten Leitfaden zum Umgang mit historischer Bausubstanz, hat dieses Argument durchaus seine Berechtigung. In Artikel 1 wird der Begriff des ‚Denkmals' definiert und ausdrücklich nicht nur auf „große künstlerische Schöpfungen, sondern auch auf bescheidene Werke, die im Laufe der Zeit eine kulturelle Bedeutung bekommen haben" ausgeweitet. Besonderen Wert legt die Charta von Venedig auf die gleichzeitige Bewahrung von Kunstwert und historischem Dokumentationswert (Art. 3). Vorrang hat die Erhaltung des Bauwerks (Art. 4-8); eine Restaurierung ist nur ausnahmsweise und in engen Grenzen erlaubt (Art. 9-13). Kopie oder Neuerrichtung nach altem Vorbild werden nicht erwähnt. Damit wäre es auch kaum möglich, die Bestimmungen der Charta einzuhalten. Beispielsweise die Vorgabe, die Anteile aller Zeiten seien in gleicher Weise zu respektieren (Art. 11). Vor diesem Hintergrund wirft der Wiederaufbau des Berliner Schlosses brisante Fragen auf. Etwa danach, mit welchem Recht ein authentisches Baudokument abgerissen und durch einen (wenn auch historisch vorgeprägten) Neubau ersetzt wird? Findet hier eine Art ‚Geschichtskorrektur' statt, eine ‚posthume Überwindung des sozialistischen Systems'? Soll damit Geschichte ‚ungeschehen' gemacht werden? Und wird so nicht die Chance vertan, die (wenngleich unrühmliche) deutsch-deutsche Geschichte mittels Architektur erlebbar zu machen? Eben nicht als Monument einer ruhmreichen Vergangenheit, sondern als Mahnmal vor den Gefahren von Diktaturen und absolutistischen Systemen.

Besonderen Wert legt die Charta von Venedig auf die Techniken der Restaurierung. Traditionelle technische Verfahren haben absoluten Vorrang. Moderne Verfahren dürfen nur dann eingesetzt werden, wenn die traditionellen unzureichend sind (Art. 10). Das unter Befürwortern von Rekonstruktionen weit verbreitete Argument, Rekonstruktionen seien wichtig, um handwerklicher Fertigkeiten zu bewahren, ist damit nicht stichhaltig, da die anerkannten Maßnahmen der Charta von Venedig – Erhaltung, Restaurierung und Anastylose – diese Möglichkeit ebenfalls bieten.

Werner Sewing bezeichnete kürzlich den aktuellen, aber bereits sehr lange anhaltenden Trend zum Wiederaufbau als „Bankrotterklärung einer ganzen Epoche" (Sewing, Interview 2009). Dieses Thema sei „ein Dauerbrenner" und die heutigen Diskussionen seien bereits Mitte der achtziger Jahre genauso geführt und von Dieter Bartetzko umfassend analysiert worden. Hinter der Sehnsucht nach Architektur aus längst

vergangener Zeit stehe jedoch keine Sehnsucht nach Geschichte, mutmaßte Sewing. Im Gegenteil. Unser Geschichtsbewusstsein sei nicht besser, sondern der politische Horizont des Normalbürgers sei eher enger geworden. Seiner Vermutung nach steht dahinter ein ganz massives Misstrauen gegenüber der Gegenwartsarchitektur. Grund dafür sei, „dass die Moderne nie wirklich breitenwirksam verankert worden ist in der Kultur unserer Gesellschaft“. Besonders die Nachkriegsarchitektur, kulminierend in Großprojekten der späten sechziger Jahren, wie z. B. dem Märkischen Viertel, sei eine Architektur, die auf massiven Widerstand gestoßen sei: „Und ich glaube, was wir heute diskutieren, ist immer noch eine Nachwirkung der damaligen Kontroversen.“ Die Kriegszerstörungen und der Abriss bis in die sechziger, siebziger Jahre hinein sei ein „Sündenfall der Nachkriegsmoderne, für den wir heute bezahlen“. Und wenn wir nun versuchten, diesen „Sündenfall“ rückgängig zu machen und ins Jahr 1945 zurückgingen und das Mittelalter wieder aufbauten, versuchten wir etwas historisch Unmögliches. Deswegen sehe alles heute Wiederaufgebaute aus wie „Disneyland“. Lediglich Wiederaufbauprojekte wie die Dresdner Frauenkirche akzeptiert Sewing als „Grenzfälle, in denen es aufgrund der historischen Identität vielleicht nötig ist, einzelne Objekte wieder aufzubauen.“ Da Rekonstruktionen selbst für Fachleute oft nicht klar erkennbar seien, lebten wir mit einer „Zeitenverwirrung“ in einer simulierten Welt, in der das Mittelalter genauso präsent sein könne, wie das 19. Jahrhundert. Dies entspreche einem asiatisch geprägten Geschichtsverständnis, das keinen Begriff für ‚Authentizität’ habe und dem unser, aus dem 19. Jahrhundert stammendes Geschichtsverständnis fremd sei. Da Asien immer wichtiger werde und Amerika abbaue, näherten wir uns dieser Kultur an und würden „gnadenlos modern“ und „latent asiatischer, gefiltert durch eine gewisse Hollywood-Brille“ (Sewing, Interview 2009). Der jokologischen Differenzierung verschiedener Umgangsweisen mit historischen Denkmälern, mit den Kategorien der ‚katholischen’ Auratisierung des Objektes selbst, die von der Hinfälligkeit der ‚Reliquie’ ausgeht, der ‚protestantischen’ Gegenposition, die unreliquienhaft an das Wort glaubt[17] und der ‚orthodoxen’, der die Reliquie heilig ist, die aber deren Neubemalung zulässt,[18] müsste also noch eine ‚shintoistische’ hinzugefügt werden, die – analog zum japanischen Ise-Schrein – alle zwanzig Jahre die Neuerrichtung sämtlicher ‚religiöser Gebäude’ fordert. Authentizität spielt dabei gar keine Rolle. Der Schrein behält seinen Wert, solange Baustil und Bauart exakt kopiert werden und von der traditionellen Zimmermannskunst nicht abgewichen wird.

Dieter Bartetzko charakterisierte 1986 die Bauten der achtziger Jahre und die Rekonstruktions- und Restaurierungseuphorie jener Zeit als dritte Zerstörungswelle nach den Verheerungen des zweiten Weltkriegs und dem überhasteten Wiederaufbau.

17 Rolf Peter Sieferle, Autoren-Workshop Techniknostalgie und Retrotechnologie, Universität Karlsruhe und Landesmuseum für Technik und Arbeit Mannheim, 18.6.2009.

18 Andreas Böhn, Autoren-Workshop Techniknostalgie und Retrotechnologie, Universität Karlsruhe und Landesmuseum für Technik und Arbeit Mannheim, 18.6.2009.

Gleichzeitig konstatierte einen „seit etwa 1900 zwischen Restaurieren und Konservieren verlaufenden Zick-Zack-Kurs denkmalpflegerischen Bauens“ und ein „seit der Jahrhundertwende zu beobachtendes, fortwährendes Schwanken der Baukunst zwischen Historismen und Neuerungen“. Beides interpretierte er als „kollektive Abwehrstrategie gegenüber einer als existenzbedrohend erlebten Umwelt […]: Bauen, Rekonstruieren und Restaurieren als Flucht in Geschichte, die freilich stillstehen soll“ (Bartetzko 1986, S. 7). Bartetzko lehnte sich damit eng an Warburgs Theorie der Angstbewältigung durch von Erinnerung inspirierte Kunst an.

Andreas Tönnesmann wies nach, dass Rekonstruieren ein Phänomen des 20. Jahrhunderts ist, für das es keine historischen Vorläufer gibt (Tönnesmann 2008). Die „similitudo ad exemplum“ des Mittelalters strebte mit der Wiederverwendung antiker Spolien oder ihren zum Teil äußerst freien Zitaten nur Wiedererkennbarkeit an (vgl. dazu Heinzelmann 2008). Fernando Vegas koppelte Rekonstruktionsarten mit deren Motiven und entlarvte Rekonstruktionen, die nur der Verherrlichung des Rekonstruierenden dienen sollten, wie etwa die Wiederaufbauten unter General Franco. Ferner unterschied er Zerstörungen von Kulturgütern durch Naturkatastrophen von mutwilligen Zerstörungen durch Anschläge (Vegas; Mileto 2008). Im ersten Fall gebe es keinen Schuldigen. Deshalb würden sich die Menschen in ihrer Betroffenheit ihrer gemeinsamen Identität bewusst. Der Wiederaufbau diene dann dem Ziel, sie zu stärken. Bei mutwilligen Zerstörungen gebe es hingegen einen Täter und einen Bedrohten. Die Rekonstruktion werde dann eingesetzt, um die Zerstörung ungeschehen zu machen und damit die Macht des Täters zu brechen.

Als Sonderform von Wiederaufbau und Rekonstruktion möchte ich das Kopieren von Bauten nennen. Das Original ist (noch) nicht verloren, aber die Begeisterung für das Alte ist so groß, dass das Original nur erhalten werden kann, wenn die Besucherströme in eine Kopie umgeleitet werden. Bekanntestes Beispiel ist sicher Goethes Gartenhaus in Weimar (Abb. 17). Es wurde ‚geklont’ als Weimar 1999 europäische Kulturhauptstadt geworden war. Danach normalisierte sich der Besucherstrom wieder, so dass die Kopie im Jahr 2000 im Rahmen der Expo gezeigt werden konnte. 2001 wurde sie dann von Weimar nach Bad Sulza transloziert (Abb. 18). Dort wird sie nun als „Goethes Gartenhaus im Wunderwald […] der ideale Ort für Veranstaltungen und Feste mit dem Anspruch des Besonderen“[19] vermarktet.

In diesen Fällen trägt der technische Fortschritt dazu bei, Denkmäler reproduzierbar zu machen. Allerdings ist dies nur materiell möglich. Authentizität und historischer Dokumentationswert lassen sich nicht vervielfältigen. Bei Wiederaufbau, Rekonstruktion und Kopie stößt die Technik an ihre Grenzen.

19 Vgl. http://www.goethegartenhaus.de [letzter Zugriff am 13.11.2008].

Abbildung 17 und 18: Goethes Gartenhaus – Weimar, gezeichnet von R. Bauer, gestochen von Gustav Brinckmann und Kopie in Bad Sulza [20]





Künstliche Ruinen

Ein völlig anderer Umgang mit Ruinen prägte das 18. Jahrhundert (Abb. 19). Das erstarkende Bürgertum ließ sich ruinöse Architektur neu erbauen. Eine der ersten Ruinenarchitekturen der europäischen Gartenkunst war wahrscheinlich die sog. Magdalenenklause im Schlosspark der Münchner Nymphenburg. Die 1725 im Auftrag von Max Emanuel errichtete, bewohnbare künstliche Ruine sollte den lebens- und sinnenfrohen Fürsten nach eigenem Willen zur Selbstkasteiung im Alter bewegen. Als die Klause 1728 geweiht wurde, war Max Emanuel aber bereits verstorben.

Abbildung 19: Nymphenburg, Magdalenenklause, 1720, Lithographie Carl von Lebschée, 1830[21]



20 Abb. 17 in: Diezmann 1860, S. 43; Abb. 18: Bildrechte: http://www.im-weimarer-land.de/ html/img/pool/ThermeOben.jpg [letzter Zugriff am 10.7.2009].

21 In: Lebschée 1830, o. S.

Auch Friedrich II. ließ 1748 oberhalb von Schloss Sanssouci mehrere künstliche Ruinen nach antikem Vorbild als Sichtschutz für ein großes Wasserbassin errichten. Havelwasser sollte von Windmühlen durch ausgehöhlte Baumstämme auf den Berg gepumpt werden. Strömte das Wasser dann durch seinen Eigendruck den Berg hinunter, sollten alle Fontänen im Park sprudeln. Die Versuche scheiterten jedoch. Erst ein Jahrhundert später gelang es Friedrich Wilhelm IV. mit Hilfe von Dampfkraft die Brunnenanlagen zu speisen. Dafür erbaute Ludwig Persius 1841 bis 1843 ein als Moschee getarntes Dampfmaschinenhaus mit Pumpstation und modernem Leitungssystem. – In beiden Fällen versteckte also historisierende Architektur moderne Technik. Aber vermutlich nicht, weil diese neue Technik sonst nicht akzeptiert worden wäre, sondern weil sie in vermeintlich antiker Umgebung noch mehr überraschte und imponierte, wenn die Inszenierung nicht durch sichtbare Technikbauten gestört wurde.

Die künstliche Ruine im Schlosspark von Schönbrunn wurde 1778 nach dem Vorbild des antiken Vespasian und Titus-Tempels errichtet. Die Bezeichnung als ‚Ruine von Karthago' lässt vermuten, dass auf den Sieg Roms über Karthago angespielt wurde. Da sich die Habsburger als legitime Nachfolger des römischen Imperiums sahen, symbolisierte dieses Bauwerk ihren dynastischen Anspruch.

Im Schlosspark von Schwetzingen errichtete Nicolas de Pigage 1779 Fragmente eines römischen Kuppelgrabes als *memento mori*. Hier diente die nostalgisierende Architektur also nicht dazu, einer glorreichen Vergangenheit zu huldigen, sondern die untergegangene Hochkultur wird zum Vanitassymbol (Abb. 20 und 21). Diese Form der Ruinen-Romantik fällt interessanterweise zusammen mit der Herausbildung eines historischen Bewusstseins. Man ist sich gewissermaßen des zeitlichen Abgrundes bewusst, über dem man schwebt, und auch der Fragilität dieser Situation. Die Ruinen-Romantik kulminierte in einem Pathos des Erhabenen, vor allem in der Ruinen-Darstellung im Bild. Darin kommt auch ein gewisses Eliten-Bewusstsein zum Ausdruck. Wer in der Lage ist, das ästhetisch zu schätzen, erhebt sich über den, der nur ein zerstörtes Bauwerk sieht.[22]

Abbildung 20 und 21: Schwetzingen Schlosspark – Römisches Wasserkastell (1778) und Aquädukt (1778) von Nicolas de Pigage[23]





22 Für diesen Hinweis danke ich Prof. Andreas Böhn.
23 Photos und Bildrechte: Jean-Sébastien Sauvé, Karlsruhe.

Retro-Design und Skeuomorphe

Retro-Design ist aus dem Industriedesign bekannt, vor allem bei Autokarosserien, Küchengeräten oder Spielzeug. Formen von Retro-Design finden sich aber auch bei der Innenausstattung von Verkehrsmitteln, z. B. bei den Schiffsinterieurs der ersten Ozeandampfer oder bei frühen Zeppelin-Einrichtungen (Abb. 22 und 23) (vgl. Schmidle 2006, S. 95-132). In der Architektur ist ein entgegengesetztes Phänomen verbreitet. Hier wird gelegentlich moderne Haustechnik hinter einer Außenarchitektur im ‚Retrolook' versteckt. Diese High-Tech-Architektur hinter historistischen Fassaden erklärte Martin Pawley in *Theory and Design in the Second Machine age* wie folgt: „Die Evolution im Entwurf von Gebäuden während des ersten und Zweiten Maschinenzeitalters läßt sich genau mit der frühen Entwicklung des Autos vergleichen: dies wird jedoch kaum gemacht, obwohl gerade heute die Verwendung eines historischen Äußeren als Maske für technische Innovation besonders üblich ist. Fortschrittlichste Gebäudetechnik wird in unserer Zeit nicht unbedingt immer zuerst bei technischen Konstruktionen wie Ölbohrstationen, Flugzeugen und Schiffen eingesetzt. Eine ganze Menge verschwindet auch hinter Fassaden im gregorianischen Stil, die genauso trügerisch sind wie Daimlers fingierte Kabel und Isolatoren“ (Pawley 1998, S. 91). Damit bezieht sich Pawley auf eine Form des Retro-Design, die schon Gottlieb Daimler anwendete: Der Angst vor Explosionen, die in jener Zeit Viele bei den Verbrennungsmotoren mit Benzingemisch befürchteten, begegnete er mit den verschiedensten Motorverkleidungen. Während sein erstes Automobil die Ängste der Technikfeinde beschwichtigte, indem es wie eine Kutsche ohne Pferde aussah, bestimmte eine Unzahl von Kupferdrähten und Pseudo-Isolatoren aus Porzellan das Äußere seines ersten Motorbootes, das damit aussehen sollte, als hätte es einen Elektro-Motor.

Pawley zitierte den Architekten Robert Adam, der diesen Verschleierungsprozess ‚Skeuomorphimus' nannte. Dieser Begriff aus der Archäologie bezeichnet die Weiterverwendung alter Formen in neuen Kulturen. Mit Hilfe klassischer ‚Skeuomorphe' beim Entwurf von Gebäuden werde, so Adam, technische Innovation nicht nur nicht verhindert, sondern sogar gefördert, da sie den Technikfeinden, die diese Neuerungen sonst in jeder Hinsicht bekämpften, jegliche Angriffsfläche entziehe (Pawley 1998, S. 94).

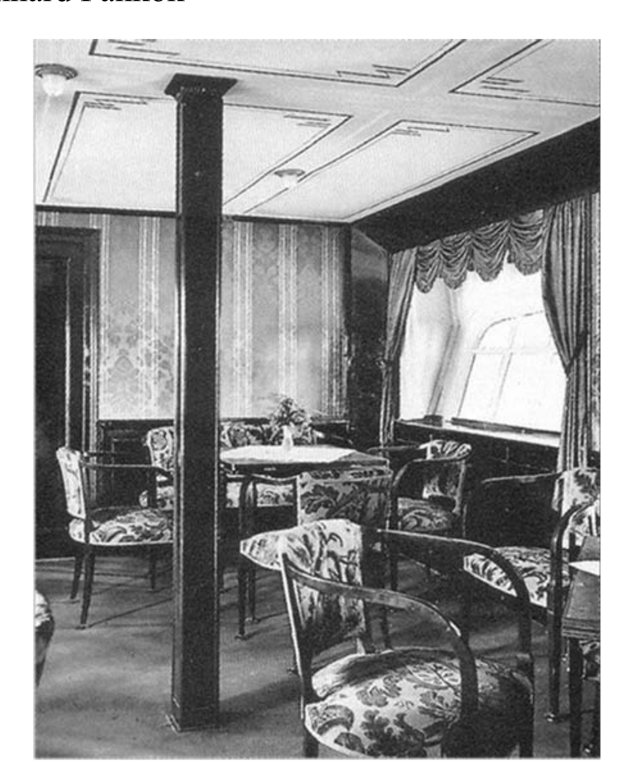
Diese Retro-Phänomene bei Haustechnik oder bei der Inneneinrichtung von Verkehrsmitteln lassen sich bis zu einem gewissen Grad schlicht mit einem Modell aus der Semiotik erklären, das davon ausgeht, dass völlig neuartige Botschaften zwangsläufig unverständlich blieben. Neuerungen würden nur dann akzeptiert, wenn ein Redundanzstreifen vorhanden sei (vgl. Eco 1991, S. 146f. und S. 308ff.). Sie sind nicht anti-technisch, sondern verhelfen im Gegenteil neuen Technologien zum Durchbruch. Gründe für das Verstecken von Technik sind vermutlich Aversionen gegen ein übermäßiges Eindringen von Technik in den ‚intimen' Wohnbereich. In der Frühzeit der neuen Verkehrsmittel wurde dementsprechend ein alltäglicher Wohnbereich inszeniert, um Technikskeptiker davon abzulenken, dass sie ihr Leben einer wenig erprob-

ten Technologie anvertrauten. Zu karg und funktionalistisch durfte die Innenausstattung dieser Gefährte ebenfalls nicht sein, da Fahrkarten nicht selten das Mehrfache eines Arbeitermonatslohnes kosteten und die gutsituierte Klientel nicht auf den gewohnten Luxus verzichten wollte. Eine Orientierung am modernen Ideal, die Interieurs müssten dem technischen Artefakt entsprechen, wäre kaum akzeptiert worden.

Abbildung 22: Luftschiff LZ 127 Graf Zeppelin, 1932[24]



Abbildung 23: Luftschiff LZ 127 Graf Zeppelin, Aufenthalts- und Speiseraum, Bernhard Pankok[25]



24 Bildrechte: Archiv der Luftschiffbau Zeppelin GmbH Friedrichshafen.
25 Ebd.

Ingenieurbau

Wären Skeuomorphe auch im Ingenieurbau möglich? Die tatsächliche oder vermeintliche Konkurrenzsituation zwischen Architekten und Ingenieuren reicht bis ins Zeitalter des Historismus zurück. Damals beriefen sich die Architekten auf Tradition und unterschieden zwischen Nutz- und Monumentalarchitektur. Die Ingenieure hingegen verschrieben sich dem technischen Fortschritt. Dennoch kam es auch bei Ingenieurbauten zum Versuch, technischen Fortschritt und geschichtliche Tradition miteinander zu versöhnen, indem man historistische Verkleidungen applizierte.

Wolfgang Pehnt differenziert deutlich zwischen der Arbeit des Architekten und der des Bauingenieurs, wenn er schreibt: „In der Ingenieurbaukunst existiert ein Kompendium von Einsichten, zu dem jede neue Lösung beiträgt, korrigierend, bestätigend oder erweiternd. In der Arbeit des Ingenieurs hat der Begriff des Fortschritts Sinn, in der des Baukünstlers nicht“ (Pehnt 2005, S. 381). Frei Otto, häufig an der Schnittstelle zwischen Architektur und Ingenieurbau tätig, vertrat die Ansicht, der Ingenieurbau entwickle sich im Gegensatz zur Architektur evolutionär und sei nicht umkehrbar. In den *Mitteilungen des Instituts für leichte Flächentragwerke* heißt es 1994 dazu: „Mit tragenden Konstruktionen läßt sich nicht beliebig spielen. Die formbezogenen ‚Trends' währten oft nur kurze Zeit. Die Konstruktionen der Gebäude, die ihre Stabilität sichern, verbessern sich dagegen nur langsam. [...] Sie sind technische Produkte, bei denen das Effektive in der Regel das weniger Effektive ersetzt“ (Otto 1994, S. 10). „Wenn tatsächlich heute eine Lösung gefunden werden kann, die besser ist als die von gestern, dann wird man nicht zur gestrigen zurückkehren“ (Otto 1989, S. 156).

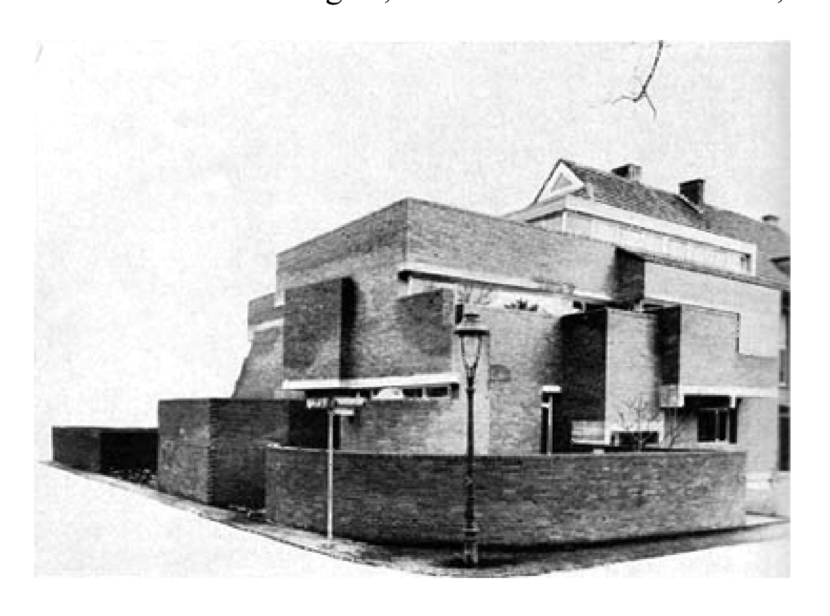
Es scheint also keine *Technik*nostalgie im Ingenieurbau zu geben. Hängt dies mit der Trennung der Arbeitsbereiche von Architekten und Bauingenieuren zusammen? Frei Otto scheint auch hier eine Mittlerstellung einzunehmen. Er plädierte für eine andere Art von ‚Historismus', wenn er sich dafür einsetzte, die Leistungen der Baumeister vergangener Epochen mit neuesten Methoden nachzuvollziehen (Otto 1989, S. 157). Dies wäre kein zitierender Historismus, sondern die Lösungen der Geschichte würden auf mögliche Prinzipien hin befragt, die heute in ganz anderer Weise wieder anwendbar wären.

Genius loci – „zeitüberdauernde Formen als Erkenntnisinstrument“

Ganz ähnlich argumentiert Oswald Matthias Ungers (Abb. 24). Er beschrieb sein Konzept der „zeitüberdauernden Formen als Erkenntnisinstrument“ Ende der achtziger Jahre wie folgt: „Was ich unter Geschichte verstehe, ist die geschichtliche Prägung eines bestimmten Ortes, nicht Geschichte als Kunstgeschichte oder Stilgeschichte. […] Es werden Stile kopiert oder übernommen, fortgesetzt und wieder angewandt. Damit wird versucht, eine geschichtliche Kontinuität herzustellen. Mir geht es nicht

um eine Stilgeschichte der Architektur. [...] Mir geht es um die Geschichte eines ganz spezifischen Ortes. […] um die Fortsetzung eines geprägten Ortes. […] Ingeborg Bachmann […] sagt, sie kann nur an einem Ort leben, wo etwas gewesen ist. Es geht mir um das, was an dem Ort gewesen ist, unabhängig von – sagen wir – der kunsthistorischen Qualität. […] Ich kann also nur etwas tun an einem Ort, wo etwas gewesen ist.“ Zu seiner Vorgehensweise schrieb Ungers: „Sie werden zunächst einmal einen Ort daraufhin analysieren, welche Idealbilder sind mehr oder weniger verdeckt im Ort enthalten, wie können diese Idealbilder [...] bewusst gemacht werden und wie kann dann mit diesem Bewußtsein die Gestaltung des Ortes verändert werden.“ (Ungers 1989, S. 182). – Ist es also die Geschichte, die Tradition des Ortes, die Inspiration und Evolution bringt?

Abbildung 24: Oswald Matthias Ungers, Wohnhaus des Architekten, Köln, 1958[26]



8 Strukturalismus

Der strukturalistische Architekt Ernesto Rogers war der Ansicht, Architektur müsse wieder zum Leben und „zur Tradition zurückfinden“. Im Kommentar zu seinem Torre Velasca betonte er, keine Formen der Vergangenheit imitieren zu wollen. Die Ähnlichkeiten zu einem mittelalterlichen Turm ergäben sich lediglich aus den Gemeinsamkeiten der Bauaufgaben. Selbst die charakteristische Auskragung versuchte er rational zu begründen: Sie sei erforderlich, weil die Wohnungen an der Spitze des Tur-

26 In: Bauwelt. Ein Werkbericht – Bauten und Projekte von Oswald Matthias Ungers. Köln – Eigenes Wohnhaus in Köln-Müngersdorf, 1960, Heft 8, S. 213-15. Online unter: http://www.nrw-architekturdatenbank.uni-dortmund.de/obj_detail.php?gid=393 [letzter Zugriff am 10.5.2009].

mes mehr Geschossfläche benötigten als die darunterliegenden Büroräume. Das Verhältnis zur Tradition bestehe bei dem Gebäude darin, dass es die innersten Werte der Kultur transportiere, die Essenz der Geschichte. Da es nur fünfhundert Meter vom Dom entfernt im Herzen von Mailands Altstadt stehe, sei es notwenig, dass es die Atmosphäre des Ortes atme, ja sogar verdichte. Das Verhältnis der frühen Moderne zur Geschichte sei anti-historisch gewesen und nun müsse ein neuer Zugang zur Geschichte gefunden werden (Joedicke; Newmann 1961, S. 92f.) (Abb. 25). Dies führte auf der CIAM-Tagung in Otterlo 1959 zu einer Kontroverse zwischen Rogers und Kenzo Tange, da Tange der Meinung war, Tradition könne weder konserviert, noch in einen schöpferischen Impuls umgesetzt werden. Sie könne nur dann fortbestehen, wenn sie immer wieder neu geschaffen werde. Deshalb seien sichtbare Analogien zu traditionellen Mustern nicht sinnvoll. Schöpferische Arbeit sei nur durch die Vereinigung von Technik und Humanität möglich. Das Stimulierende liege im Gegensatz zwischen Mensch und Technik, der überwunden werden müsse, um zeitgemäße Architektur zu schaffen. Ziel sei es, Kultur und Technik in der jeweiligen historischen Situation in Einklang zu bringen (Hecker 2007, S. 86). Der Tradition komme dabei lediglich die Funktion eines Katalysators zu, der die Reaktion zwar anrege, aber nicht Bestandteil der sich ergebenden Verbindung werde. Für seine eigene Arbeit stellte er klar: „Ich wünsche nicht im geringsten, dass meine Werke traditionell aussehen“ (Joedicke; Newmann 1961, S. 119f.).

Abbildung 25: Ernesto Rogers, Torre Velasca, Mailand, 1956[27]



27 In: Joedicke; Newmann 1961, S. 93.

Kenzo Tange zog also die Inspiration für seine Arbeit aus der Diskrepanz zwischen Technik und Humanität. Ihm kam es vor allem darauf an, diese Diskrepanz zugunsten des Menschen zu überwinden - im Gegensatz zu Ungers, der bei seinem Konzept der „zeitüberdauernde Formen als Erkenntnisinstrument“ nicht den Nutzer, sondern die eigene Inspiration in den Vordergrund stellte.

9 Umgang mit historischer Architektur

Die Frage nach dem Umgang mit Tradition impliziert die Frage nach einem adäquaten Umgang mit dem baulichen Erbe der Vergangenheit. Dies betrifft nicht nur den Bereich der Denkmalpflege. Auch heute besteht noch die Gefahr der Instrumentalisierung historischer Formen aus politischen Motiven oder der retrospektiv inszenierten politischen Manipulation mittels alter oder neuer Architektur. Von besonderer Brisanz ist der Umgang mit Bauten von Diktaturen; in Deutschland insbesondere Monumente der NS-Zeit. Damit ist zum einen das Problem der Aneignung durch Neo-Nazis verbunden; zum anderen gilt es die Tendenz, diese ‚Schandmale' zu tilgen, kritisch zu hinterfragen.

Der Abriss von baulichen Überresten der NS-Diktatur setzte gleich nach dem Ende des Zweiten Weltkrieges mit den Sprengkommandos der Alliierten zur ‚Entnazifizierung' ein. Dass nach der Niederschlagung einer Diktatur deren Standbilder und Machtsymbole zerstört werden, ist ein verbreitetes Phänomen. Dass auch ihre Bauten gesprengt werden, geht wesentlich weiter und zeigt, wie wirkungsmächtig Adolf Hitlers inszenierte Architektur auch nach dem Zusammenbruch seines ‚Tausendjährigen Reiches' noch war. Zur gebauten Ideologie hochstilisiert und zur Überwältigung und Einschüchterung der Massen instrumentalisiert, war die NS-Architektur in besonderem Maße Chiffre des Nationalsozialismus geworden. Außerdem hatte Albert Speer mit seiner Forderung, repräsentative Bauten des ‚Dritten Reiches' nur aus Materialien zu errichten, die auch in späteren Jahrtausenden überzeugende Ruinen ergäben (‚Ruinentheorie'), das Verfallsstadium dieser Bauten bereits in seine allumfassende Inszenierung miteinbezogen. Also musste es zu den Besonderheiten dieser Kulturgeschichte des Abrisses gehören, das architektonische Erbe der NS-Diktatur besonders gründlich zu beseitigen. Dass dies bei den megalomanen Anlagen der Zeit nicht immer gelang, liegt auf der Hand. Nicht nur der rund 12.000 Tonnen schwere Großbelastungskörper, den Speer im Rahmen der Planungen für die ‚Welthauptstadt Germania' bauen ließ, um die Tragkraft des Märkischen Sandes zu testen, widerstand Abrissbirne und Dynamit (Abb. 26). Auch der gigantische Bunker ‚Valentin' mit einer Grundfläche von 35.375 Quadratmetern und bis zu sieben Meter dicken Mauern, in dem bei Bremen-Farge U-Boote gebaut werden sollten, lässt sich nicht so einfach beseitigen.

Abbildung 26: Großbelastungskörper, Berlin[28]



In engem Zusammenhang mit diesen Problemen steht die Frage, wie sich Architektur als Medium der Erinnerung sinnvoll nutzen lässt. Aby Warburg definierte das von Erinnerung inspirierte Kunstwerk als Produkt und Träger von Angstbewältigung im sozialen Gedächtnis. Übertragen auf von Erinnerung inspirierte Bauten unterstützt dies die These von der Verlustkompensation oder des Bekämpfens von Zukunftsangst mittels Nostalgisierung. Der postmoderne Architekt Charles Moore vertrat mit seiner Idee des Umsetzens der ‚inner landscape of human beeings' einen ähnlichen Ansatz, der allerdings weniger angstzentriert war als derjenige Warburgs, weil er die Inbesitznahme des Ortes und die Identifikation damit zum Ziel hatte. Moores Forderung: „Wir brauchen immer noch eine neue Architektur, aber jetzt eine mit einer Erinnerung, ganz so, wie ihre Bewohner ein Erinnerungsvermögen haben" (zit. n. Sack 1978, S.17), hat eine andere Stoßrichtung und könnte ein brauchbarer Ansatz für Gegenwart und Zukunft sein. Natürlich nicht in der Form einer Kulissenarchitektur, die beliebigen Raubbau an der Geschichte betreibt, wie sie unter dem Label ‚Postmoderne' auch entstand und bis heute beispielsweise im sogenannten Neotraditionalismus entsteht.

10 Neotraditionalismus

Abschließend noch ein historisierendes Beispiel aus den 1990er Jahren: die neotraditionalistische Musterstadt *Celebration* des Disney-Konzerns (Abb. 27). Diese synthetische Kleinstadt von 1994 will den ‚American Dream' in einer sterilen Idealwelt

28 Bildrechte: Photo: Marcus Höhn, Berlin, *laif* Agentur für Photos & Reportagen GmbH, Köln.

verwirklichen. Mehrere Protagonisten der Postmoderne, darunter auch Robert Venturi, entwarfen Bauten. Hier wurde er jedoch seinem Motto „Learning from Las Vegas“ untreu. Statt genuin amerikanischer Vorbilder wie der *mainstreet* oder dem *strip* von Las Vegas, dienten nun traditionelle Hausformen amerikanischer Kleinstädte und damit letztendlich europäische Städte als Vorbild. Werner Sewing brachte dieses Phänomen auf die einprägsame Formel: „No more learning from Las Vegas, learning from Lake Como” (Sewing 2002).

Der Begriff ‚Neotraditionalismus’ stammt aus der Konsumforschung des Disneykonzerns und bezeichnet eine Konsumhaltung, die historistische Elemente mit modernen kombiniert (Sewing 2003, S. 32). Werner Sewing analysierte dieses Phänomen folgendermaßen: „Die Restrukturierung der modernen Gesellschaft von der Industrie- zur Dienstleistungsgesellschaft hat seit den siebziger Jahren eine neue Mittelschicht entstehen lassen, deren Lebensstil die Rückversicherung in einer nostalgisch zu rekonstruierenden Vergangenheit mit der Fortschrittsvision eines Bill Gates und der ökologischen Sensibilität eines Al Gore zu harmonisieren sucht. Nostalgie verliert das Stigma sentimentaler Weltflucht und wird zu einer Sinnressource für die Stabilisierung von Lebenswelten. […] Reflektierte die Postmoderne den spezifischen Bruch, der sich mit der Industrialisierung in allen westlichen Gesellschaften vollzogen hatte, […] so behauptet der Neotraditionalismus, der undialektische Schritt zurück sei – bei gleichzeitiger Akzeptanz der modernen Infrastruktur – nicht nur machbar, sondern eine vertretbare intellektuelle Antwort auf Gegenwartsfragen“ (Sewing 2003, S. 33f.).

Abbildung 27: Celebration, Musterstadt des Disney-Konzerns, Preview Building, Florida[29]



29 Aus: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/5/5f/022306-CelebrationFL09.jpg [letzter Zugriff am 14.8.2009].

11 Fazit

Diese kleine Auswahl an Beispielen soll einen ersten Einblick in das Phänomen der Historisierungen und Nostalgisierungen in der Architektur geben. Das aufgezeigte Grobraster sollte nun anhand weiterer Beispiele überprüft und verfeinert werden. Aus der bisherigen Analyse ergeben sich folgende Thesen:

Nostalgisierung und Historisierungen können die Akzeptanz neuer Technik erhöhen und Technik wirkungsvoller inszenieren. Falls sich Nostalgisierungen oder Historisierungen auf die Bautechnik beziehen, sind sie selten von der Technik selbst motiviert, sondern dienen anderen Zwecken. Historische Bauten und Bautechniken fungieren häufig als Inspirationsquellen und ermöglichen oder fördern technische Innovationen. Andererseits dienen sie auch der Kompensation, wenn technische Umwälzungen die Menschen überfordern. Historisierungen bewirken eine Resemantisierung von Architektur. Sie können politische Ziele verfolgen, weil nostalgisierende Bauten politische Utopien greifbarer erscheinen lassen können. Oder sie haben eine moralisch-ethische Komponente, wenn ihr Ziel ist, eine ‚Gesinnung' zu kopieren. Historisierende Bauten können ein politisches Manifest sein. Häufig wurde mit ihnen versucht, Geschichte ungeschehen zu machen, zu manipulieren oder politische Gegner zu überwinden. Gelegentlich sollen Historisierungen Bauherrn nobilitieren, deren Herrschaft legitimieren oder sogar die Demütigungen und Komplexe ganzer Nationen ausgleichen. Historisierungen können elitär und sozial diskriminierend sein, wenn sie zum Entstehen eines Eliten-Bewusstsein beitragen. Sie wurden als Vanitassymbole zur Läuterung eingesetzt, aber auch dazu, Vertrautheit zu schaffen und Identität zu stiften. Sie können sogar Sicherheit simulieren und dazu beitragen, Traditionen zu wahren und geschichtliche Kontinuität nur vorzutäuschen oder tatsächlich zu vermitteln. Folgende Fragen sind unter anderem noch zu klären:

Finden historische Rückbezüge in der Architektur eher über Stil, Semantik, Bilder etc. statt, als nur über Technik im engeren Sinn? Gibt es tatsächlich fast keine rein techniknostalgische Phänomene und keine ausschließliche Retrotechnologie? Oder überschneiden und vermischen sich häufig mehrere Phänomene und Motivationen, weil beispielsweise gleichzeitig semantische Aufladungen stattfinden?

Ferner zeichnen sich verschiedene Konzepte und Definitionen von Erinnerung ab, die jeweils den ‚Blick zurück' bestimmen: Für Warburg war das Erinnern Grundvoraussetzung für jedes schöpferische Handeln. Er setzte Erinnern mit Verändern gleich, weil er davon ausging, jede Erinnerung mache die Gegenwart bewusst und treibe Kultur als sozialen Prozess voran. Moore wollte mit postmodernen Zeichen persönlicher und historischer Erinnerung Identität schaffen; Ungers wollte die Geschichte als Inspiration für seine Arbeit nutzen, indem er „zeitüberdauernde Formen als Erkenntnisinstrument" einsetzte. Ernesto Rogers versuchte, die Architektur zur Tradition zurückzuführen, während Kenzo Tange bestritt, dass Tradition inspirierend oder konservier-

bar sei. Vielmehr müsse sie immer wieder neu geschaffen werden. Für Tange lag das Stimulierende im Gegensatz zwischen Mensch und Technik, den zeitgemäße Architektur überwinden müsse.

Diese Ansätze sollten um weitere Positionen ergänzt werden, um daraus sinnvolle Strategien für das Bauen von heute und morgen zu entwickeln – für eine moderne, aber nicht anti-historische Architektur, die traditionsverankert, aber nicht traditionsfixiert ist.

Literatur

Athey, Isabella (Hg.) (1947): Louis H. Sullivan. Kindergarten Chats and Other Writings. New York.

Bartetzko, Dieter (1986): Verbaute Geschichte. Stadterneuerung vor der Katastrophe. Darmstadt.

Bialostocki, Jan (Hg.) (1972): Spätmittelalter und beginnende Neuzeit. Propyläen-Kunstgeschichte in 18 Bänden, Bd. 7. Berlin.

Bloomer, Kent C.; Moore, Charles W. (1977): Body, Memory, and Architecture. New Haven/London.

Brix, Michael; Steinhauser, Monika (Hg.) (1978): Geschichte allein ist zeitgemäß. Historismus in Deutschland. Lahn-Gießen.

Brix, Michael; Steinhauser, Monika (1978): Geschichte im Dienste der Baukunst. Zur historischen Architektur-Diskussion in Deutschland. In: Brix; Steinhauser 1978, S. 199-327.

Boddien, Wilhelm von (Hg.) (2000): Die Berliner Schloßdebatte. Pro und Contra. Berlin.

Bothe, Rolf (1979): Antikenrezeption in Bauten und Entwürfen. Berliner Architekten zwischen 1790 und 1870. In: Willmuth Arenhövel (Hg.): Berlin und die Antike. Architektur, Kunstgewerbe, Malerei, Skulptur, Theater und Wissenschaft vom 16. Jahrhundert bis heute. Berlin.

Diezmann, August (1860): Weimar-Album. Leipzig.

Dilly, Heinrich (1978): Entstehung und Geschichte des Begriffs ‚Historismus'. Funktion und Struktur einer Begriffsgeschichte. In: Brix; Steinhauser 1978, S. 11-16.

Eco, Umberto (1991): Semiotik. Entwurf einer Theorie der Zeichen. München.

Frankl, Paul (1938): Das System der Kunstwissenschaft. Brünn/Leipzig.

Götz, Wolfgang (1970): Historismus. Ein Versuch zur Definition des Begriffes (Zeitschrift des deutschen Vereins für Kunstwissenschaft XXIV), S. 196-212.

Grimm, Jacob; Grimm Wilhelm (1960): Deutsches Wörterbuch, Bd. 21. Leipzig [Erstveröffentlichung 1854].

Hardtwig, Wolfgang (1978): Traditionsbruch und Erinnerung. Zur Entstehung des Historismusbegriffs. In: Brix; Steinhauser 1978, S. 17-27.

Hecker, Michael (2007): Structurel – structural. Einfluss ‚strukturalistischer' Theorien auf die Entwicklung architektonischer und städtebaulicher Ordnungs- und Gestaltungsprinzipien in Westdeutschland im Zeitraum von 1959-1975. Stuttgart [zugl. Univ. Diss., Stuttgart].

Heinzelmann, Dorothea (2008): Reparatio – imitatio. Wiederaufbau und Nachbildung im Mittelalter am Beispiel der Grabeskirche in Jerusalem. Vortrag bei der Konferenz ‚Das Prinzip Rekonstruktion', Institut für Denkmalpflege und Bauforschung, ETH Zürich, 25.1.2008.

Hoffmann, Konrad (1991): Angst und Methode nach Warburg. Erinnerung als Veränderung. In: Horst Bredekamp; Michael Diers; Charlotte Schoell-Glass (Hg.): Aby Warburg. Akten des internationalen Symposions. Hamburg, S. 261-267.

Joedicke, Jürgen; Newmann, Oscar (Hg.) (1961): Dokumente der modernen Architektur. CIAM '59 in Otterlo. Arbeitsgruppe für die Gestaltung soziologischer und visueller Zusammenhänge. Stuttgart.

Kleinmanns, Joachim; Weber, Christiane (Hg.) (2009): Fritz Leonhardt 1909 – 1999. Die Kunst des Konstruierens. Stuttgart/London.

Klevinghaus, Gertrud (1971): Die Vollendung des Kölner Doms im Spiegel deutscher Publikationen der Zeit von 1800 bis 1842. Saarbrücken [zugl. Univ. Diss., Saarbrücken].

Klotz, Heinrich (1984): Moderne und Postmoderne Architektur der Gegenwart 1960 – 1980. Braunschweig/Wiesbaden.

Kruft, Hanno-Walter (1985): Geschichte der Architekturtheorie von der Antike bis zur Gegenwart. München.

Line, Ralph Marlowe (Hg.) (1956): Louis H. Sullivan. The Autobiography of an Idea. New York.

Lebschée, Carl von (1830): Malerische Topographie des Königreichs Bayern. München.

Lübke, Wilhelm (1855): Geschichte der Architektur von den ältesten Zeiten bis auf die Gegenwart. Leipzig.

Mebes, Paul (Hg.) (1908): Um 1800. Architektur und Handwerk im letzten Jahrhundert ihrer traditionellen Entwicklung, Bd. 1. München.

Mebes, Paul (^{3}1920): Um 1800. Architektur und Handwerk im letzten Jahrhundert ihrer traditionellen Entwicklung. München.

Nietzsche, Friedrich (1966): Werke I. München.

Otto, Frei (1989): Im Dialog mit der Natur. Frei Otto im Gespräch. In: Wolfgang Pehnt (Hg.): Die Erfindung der Geschichte. Aufsätze und Gespräche zur Architektur unseres Jahrhunderts. München, S. 155-161.

Otto, Frei (1994): Alte Baumeister. Was könnten die alten Baumeister erfunden haben? Stuttgart (Mitteilungen des Instituts für Leichte Flächentragwerke 37).

Pawley, Martin (1998): Theorie und Gestaltung im zweiten Maschinenzeitalter. Wiesbaden (Bauwelt-Fundamente 106).

Pehnt, Wolfgang (2005): Deutsche Architektur seit 1900. Ludwigsburg.

Pugin, Augustus Welby Northmore (1841): The True Principles of Pointed or Christian Architecture. London.

Reichel, Peter (2001): Kunst. In: Wolfgang Banz et al. (Hg.): Enzyklopädie des Nationalsozialismus. München, S. 154-166.

Sack, Manfred (1978): Integration von Alt und Neu. In: Neues Bauen in alter Umgebung, Ausstellungskatalog. München.

Schmidle, Elisabeth (2006): Fritz August Breuhaus. 1883 – 1960. Kultivierte Sachlichkeit. Tübingen et al.

Schmidle, Elisabeth (2007): Schandmal oder Mahnmal? Vom Umgang mit dem architektonischen Erbe der NS-Diktatur. In: Angela Borgstedt; Siegfried Frech; Michael Stoffe (Hg.): Lange Schatten. Bewältigung von Diktaturen (Basisthemen Politik). Schwalbach, S. 163-183.

Sewing, Werner (2002): No More Learning from Las Vegas. In: arch+ 162, S. 26-29.

Sewing, Werner (2003): Bildregie. Architektur zwischen Retrodesign und Eventkultur. Berlin et al.

Sewing, Werner (2009): Trend Wiederaufbau. Die derzeitige Rekonstruktionswelle ist die architektonische Bankrotterklärung einer ganzen Epoche. In: Deutschlandradio Kultur, 11.06.2009, 11.07-11.20 Uhr.

Todt, Fritz (1938): Die Hamburger Hochbrücke über die Elbe. In: Die Straße 5, H. 3, S. 68-74.

Tönnesmann, Andreas (2008): Antikenzitat und ‚Rekonstruktion' in der Renaissance. Vortrag bei der Konferenz ‚Das Prinzip Rekonstruktion', Institut für Denkmalpflege und Bauforschung, ETH Zürich, 24.1.2008.

Ungers, Oswald Matthias (1989): Den Ort suchen, den Ort setzen. Günter Behnisch und Oswald Matthias Ungers im Gespräch. In: Wolfgang Pehnt (Hg.): Die Erfindung der Geschichte. Aufsätze und Gespräche zur Architektur unseres Jahrhunderts. München, S. 171-187.

van Acken, Johannes (^{2}1923): Christozentrische Kirchenkunst. Ein Entwurf zum liturgischen Gesamtkunstwerk. Gladbeck.

Vegas, Fernando; Mileto, Camilla (2008): Rekonstruktion und Aneignung von Tradition in Italien und Spanien. Vortrag bei der Konferenz ‚Das Prinzip Rekonstruktion', Institut für Denkmalpflege und Bauforschung, ETH Zürich, 24.1.2008.

Venturi, Robert; Scott Brown, Denise; Izenour, Steven (1972): Learning from Las Vegas. The Forgotten Symbolism of Architectural Form. Cambridge, Mass.

Viollet-le-Duc, Eugène-Emmanuel (1954): Dictionnaire raisonné de l'architecture française du XIe au XVIe siècle. Paris [Erstveröffentlichung 1868].

Weihsmann, Helmut (1998): Bauen unterm Hakenkreuz. Architektur des Untergangs. Wien.

Willms, Johannes (1985): Von der historischen Unwirklichkeit unserer Städte. Anmerkungen zu einem Phänomen. In: Wolfgang Kabisch (Hg.): Und hinter der Fassade. Köln.

‚Mortal Engines' und ‚Infernal Devices'

Architektur- und Technologie-Nostalgie bei Philip Reeve

Henry Keazor

„Longing is retroverted curiosity"
(Andrew Marbot)[1]

1 ‚8-bit' versus ‚Fakebit'

Stößt man auf Begriffe wie ‚Technical Nostalgia' oder ‚Technological Nostalgia', so sind diese im Allgemeinen mit Phänomenen assoziiert, die zum einen inzwischen in leicht verklärtem Licht erinnerte, vergangene Technologie betreffen, wie z. B. den ersten, angeblich tragbaren Computer, den *Kaypro II*, der sich, 1982 von der Firma Non-Linear Systems auf den Markt gebracht, freilich aufgrund des ihn umgebenden Metallkoffer-Gehäuses als viel zu schwer erwies (Sarvas 2008) oder aber auch elektrische Schreibmaschinen (Rubinoff 2008). Zum anderen erscheinen die Begriffe in Kontexten, in denen über die konkreten Geräte hinaus das Lob einer vergangenen, mit eben zurückliegender Technologie assoziierter und davon geprägter Lebensweise oder Ästhetik angestimmt wird: So schreibt der in Toronto ansässige Redakteur und Musikkritiker Carl Wilson in einem 2005 veröffentlichten Artikel mit dem bezeichnenden Titel *Electricity Made Music Louder and More Often* (dies ein Zitat des Komponisten John Oswald) u.a. über den Umstand, dass ‚Twens' (wie man die in ihren Zwanzigern lebenden Jugendlichen früher nannte) die Musik von Nintendo- und Saga-Videospielen aus den 1980er Jahren wiederbelebten und nicht nur neue Bands mit so sprechenden Namen wie *Game Over*, *MegaDriver* oder *Select Starts*, sondern auch ganze Orchester diese ursprünglich als Themen- und Begleitmusik konzipierten Stücke als eigenständige Werke aufführten (Wilson 2005). Anhand dieses, in der elektronischen Musik inzwischen (nach der Speicherkapazität der aus den achtziger Jahren stammenden Prozessoren) als ‚8-bit' geführten Phänomens weist Wilson jedoch zugleich auch bereits auf den latenten ‚Generationenkonflikt' hin, den eine solche nostalgische Appropriation früherer Technologie und Ästhetik durch nachfolgende Jahrgänge ha-

1 Hildesheimer 1984, S. 105.

ben kann, indem er das Beispiel des amerikanischen Popmusikers Beck anführt: Dieser hatte seinen 2005 veröffentlichten Song *Hell Yes* sodann auch in einer so genannten ‚8-bit remix'-Version vorgelegt[2] und sich dafür das ironische Lob des Medienwissenschaftlers und Musikjournalisten Mike Barthel eingehandelt, der es, über Becks Nachfolgesingle *Girl* schreibend,[3] einerseits begrüßte, dass Beck sich „finally" die Kultur von Barthels Generation aneigne, „which always makes things more enjoyable. (Pop is better when you can feel morally superior to it!)", ihm andererseits aber spöttisch zurief: „You don't understand 8-bit culture, man! You and your Gen X slacker raiders are coming to take my childhood from me, man, but that's not gonna happen! […] You didn't grow up with this, man! You're not down! That's not what 8-bit's *about*" (Barthel 2005).

Ohne es explizit zu formulieren, unterstellt der Kritiker Beck damit in gewisser Weise, eher ‚Fakebit' denn ‚8-bit' zu betreiben: Als ‚Fakebit' wird üblicherweise die Art von elektronischer Musik bezeichnet, die zwar ähnlich wie ‚8-bit' klingt, tatsächlich jedoch nicht mit den originalen Spielkonsolen und Low-Bit-Computern der achtziger Jahre erzielt wird, sondern stattdessen das Resultat modernster, den originalen Sound lediglich imitierender Software Synthesizer ist. Obgleich der Begriff damit primär die Differenzierung ähnlich klingender Musik nach ihren unterschiedlichen technischen Genesen leisten soll und scheinbar keine moralische Wertung umfasst, kommt durch den Begriff des ‚Fakes' doch unweigerlich eine wertende Komponente mit hinein, die sich auch darin niederschlägt, dass die ‚Fakebit'-Musik u.a. als durch die Verwendung von „childish melodies resembling Mario Bros. or Pokemon soundtracks" charakterisiert wird (vgl. Wikipedia-Eintrag ‚Fakebit').

Interessanterweise jedoch beschränkt sich der nostalgische Rekurs der elektronischen Musik dabei zuweilen nicht rein auf die akustische Ebene: Gleichsam, als wolle oder könne man sich dadurch auch dem ‚8-bit'-Original ein Stück mehr annähern, simulieren die Benutzeroberflächen modernster Software Synthesizer nicht nur das Klangbild analoger Drum Machine-Synthesizer und Drum-Synthesizer (wie z. B. des legendären, 1981 auf den Markt gekommenen *Roland TR 808*), sondern reaktivieren darüber hinaus auch dessen Design, das mit seinen Drehknöpfen und Schiebereglern auf eine inzwischen längst überholte und im Kontext der Computer-Emulationen eigentlich auch sinnwidrige Technik verweist (als ein anderes Beispiel des Zusammenschlusses von modernster Technik und zurückweisendem Design können die nun wieder im Rahmen der Retro-Mode ausgesprochen begehrten und daher teilweise teuren LED-Uhren angeführt werden, die sich einerseits an dem typischen Erscheinungsbild dieser in den siebziger Jahren eingeführten Uhren orientieren, diese andererseits aber

2 Sie erschien im Februar 2005 auf der ausschließlich auf Vinyl käuflichen oder über i-Tunes downloadbaren EP *Hell Yes* (auch: *Ghettochip Malfunction* bzw. *GameBoy Variations*) unter dem Titel *Ghettochip Malfunction* zusammen mit Titeln wie *Gameboy/Homeboy*.

3 Auf der zuvor erwähnten EP (siehe vorangeg. Anm.) wird der 8-bit-Remix von *Girl* unter dem Titel *Bit Rate Variations in B Flat* präsentiert.

in nun verbesserter technischer Ausführung präsentieren, was den Energiehaushalt der Geräte und die Lesbarkeit der Anzeige angeht).

Die Faszinationskraft sowohl des Versuchs einer solchen konkreten Reaktivierung und Rückgewinnung technologischer Vergangenheit, als auch des daran deutlich werdenden Abstandes zur Gegenwart manifestiert sich schließlich auch in Unterhaltungsprogrammen, in deren Rahmen die Kandidaten einer dreiteiligen Doku-Soap für einen „challenging but rewarding nostalgia trip" (Annonce *BBC Seeks Family* 2008) zurück in die künstlich wieder hergestellte Lebenswelt der siebziger Jahre gesucht werden, von wo aus sie sodann sukzessive wieder mit den technologischen Errungenschaften der achtziger und neunziger Jahre versorgt werden und so nach und nach Atari-Spielkonsolen, Walkman und der Mini Disc begegnen sollen: „It's a huge nostalgia trip for mum and dad and it's a chance to see just which family member really is the most technologically savvy. […] By the end of the experiment, the family will have experienced almost 40 years of technological change in a short space of time; they'll have an unparalleled insight into how much our lives, homes and relationships have been influenced by technology", wobei der Berater des Serienkonzepts, Dr. Ian Johnston, zugleich auf eben jenen Aspekt hinweist, der die Familienmitglieder voneinander unterscheiden und trennen wird: „For some younger people seventies and eighties technology may be a shock, for those who were there it will be a chance to reminisce […]" (Annonce *BBC Seeks Family* 2008).

2 Nostalgisch versus utopisch?

Einige der möglichen Aspekte und Beweggründe solcher Nostalgie-Rekurse hat Ralph Harper bereits 1966 auf den Punkt gebracht, als er in Bezug auf das Phänomen der ‚Nostalgia' schrieb, dass sie auch als unser ‚moralisches Gewissen' bezeichnet worden sei, weil sie uns etwas über die von uns als teuer empfundenen Werte mitteile und uns dabei helfe, „the sickness of despair" angesichts von deren scheinbarem Verlust zu bekämpfen (Harper 1966, S. 28).

Demgegenüber beobachtet Frederic Jameson solche Rekurse eher mit Argwohn, da sie uns nicht nur Indizien unserer (als in der Vergangenheit zurückgelassen empfundenen) Werte lieferten, sondern uns – ihm zufolge – zugleich den Eindruck vermitteln, dass wir diese leicht wiedergewinnen könnten, indem wir uns die damit assoziierten, materiellen Objekte wiederholten und uns so vortäuschten, das Verlorene wieder gewonnen zu haben; tatsächlich jedoch ist dieser ganze „desperate attempt to appropriate a missing past" in seinen Augen offenbar nichts anderes als ein trügerisches Quietiv (Jameson 1991, S. 19). Nostalgisch-historische Romane und Filme à la Sir Walter Scott, die ihm zufolge auch mittlerweile in „disrepute and infrequency" gefallen seien (Jameson 1991, S. 283), weil wir Geschichte gegenwärtig nicht mehr nur

anders, sondern überhaupt nicht mehr wahrnehmen würden, werden von ihm daher auch abgelehnt und mit dem Genre der von ihm bevorzugten Science-Fiction konfrontiert, weil hiermit noch am ehesten Historizität, „a sense of history", befördert werde, welche vor allem als „a perception of the present as history", als „a relationship to the present which somehow defamiliarizes it and allows us to that distance from immediacy which is at length characterized as a historical perspective" definiert werden könne (Jameson 1991, S. 284). Indem das Genre der Science-Fiction eben in seinen besten Momenten – Jameson hat hierbei insbesondere die Romane Philip K. Dicks im Blick – „an experience of our present as past and as history" anbiete, sei es in der Lage, das sonst allgegenwärtige Phänomen eines „waning or the blockage of that historicity" zu konterkarieren bzw. aufzuheben (Jameson 1991, S. 286).

Bereits 1998 hat Linda Hutcheon die Sicht Jamesons kritisiert, derzufolge das nostalgisch-historische Genre als antithetisch zur utopisch-futuristischen Gattung zu betrachten sei, und darauf hingewiesen, dass beide vielmehr korrekter als zwei Pole ein und desselben Phänomens betrachtet werden müssten, nämlich als Flucht vor dem Hier und Jetzt:

> Jameson's preference for science fiction over these period-recreation 'nostalgia' films is a bit deceptive, for it simply points to his orientation toward the very common futuristic dimension of an equally nostalgic utopian drive. If the present is considered irredeemable, you can look either back or forward. The nostalgic and utopian impulses share a common rejection of the here and now (Hutcheon 2000).[4]

Der Fairness halber sollte darauf hingewiesen werden, dass Jameson selbst bereits eine Art „dialectical and structural relationship" zwischen historisch-nostalgischen und futuristisch-utopischen Romanen beobachtet, die er auch als „symmetrical" sieht, „on the grounds that the historical novel stages the past and science fiction the future" (Jameson 1991, S. 284) – die Aufhebung der damit gegebenen Grenzen und deren Synthese besteht ihm zufolge dann in einer so genannten ‚Postnostalgia', die er z. B. in Werken wie den beiden 1986 gedrehten Filmen von David Lynch, *Blue Velvet*, und Jonathan Demme, *Something Wild*, artikuliert sieht, in denen sich „the high elegance of nostalgia film" mit den „grade-B simulations of iconoclastic punk film" verbinde (Jameson 1991, S. 287ff.). In jedem Fall ist Jamesons Sichtweise zugute zu halten, dass sie bereits in Ansätzen den utopischen Kern des Nostalgie-Phänomens deutlich macht: Eine Rückkehr in die Vergangenheit ist nicht möglich und nur in der Distanz zu dieser erkennt man das besonders Schätzenswerte und nun Verlorene, das man seinerzeit, in der nunmehr zurückliegenden Gegenwart, möglicherweise gar nicht so empfunden und gesehen hat, sondern jetzt erst als begehrten, vermissten und wiederzuerlangenden Wert entdeckt. Aber: „First of all, did the 'period' see itself this way?",

4 Zu dem dort formulierten Gedanken, dass „nostalgia wears a distinctly utopian face, a face that turns toward a future-past, a past which has only ideological reality" vgl. auch Stewart 2003, S. 23.

fragt Jameson z. B. in Bezug auf eine Liste nostalgischer Stereotypen über die fünfziger Jahre in Amerika (Jameson 1991, S. 279) und macht damit deutlich, dass das in der Gegenwart herrschende und gepflegte Bild einer Epoche möglicherweise weniger mit dieser selbst als vielmehr mit der betreffenden Gegenwart zu tun hat, die ihre Utopien rückprojiziert.

Dieser utopische Kern der Nostalgie wurde in der Folge dann 1995 noch deutlicher von Andreas Huyssen gesehen und nun sogar konkret als möglicher Gegenpol der Zukunftsutopie aufgezeigt, von der sich die kulturelle utopische Imagination des Westens von Zeit zu Zeit in einer Art Pendelbewegung immer wieder weg, hin zum historisch-nostalgischen Pol und von dort wieder zurückwende: „Western culture's utopian imagination is shifting from its futuristic pole toward the pole of remembrance" (Huyssen 1995, S. 88 und S. 253).

Es ließen sich an dieser Stelle einige Beispiele aus dem Science-Fiction-Genre anführen, bei denen diese beiden Pole des Futuristischen und des Historischen unter dem Zeichen des Nostalgischen direkt zueinander in Beziehung gesetzt werden (indem im diegetischen Zeit-Rahmen eines Science-Fiction-Romans z. B. der Vergangenheit zugerechnete – und möglicherweise aus unserer Gegenwart stammende – Technologie aufgerufen und anhand des narrativen Kontexts ‚nostalgisch' konnotiert wird).

Der Prägnanz halber sei hier jedoch der Fokus auf eine Romantetralogie gerichtet, die gleichsam den Idealtypus einer solchen Konstellation darstellt: Philip Reeves Roman-Zyklus *Traction Cities* (in Großbritannien ursprünglich, nach dem ersten Teil, als *Mortal Engines Quartet* bezeichnet).

3 „Anything that has survived all those thousands of years is lovely"

In dem 2001 mit dem Roman *Mortal Engines*[5] eröffneten und dann in der Folge mit den Bänden *Predator's Gold* (2003), *Infernal Devices* (2005) und *A Darkling Plain* (2006) fortgesetzten bzw. abgeschlossenen Zyklus entwirft Reeve das Bild einer fernen Zukunft, in der die Menschheit sich in einem ‚Sixty Minute War' mit Hilfe nuklearer und biologischer Waffen nicht nur fast vollständig ausgelöscht, sondern zudem auch die Erde zu einem instabilen Ort anhaltender Gefahren gemacht hat: Über den Planeten rasende Stürme und Flutwellen sowie Erdbeben, Vulkanausbrüche und Gletscherbewegungen machen es notwendig, dass die Überlebenden zu Nomaden werden (Reeve 2001, S. 42). Da die Menschheit sich aller Vernichtung zum Trotz einen gewissen technologischen Standard bewahrt bzw. wiedererobert hat, wandern nun nicht

5 Der Titel geht zurück auf ein Zitat aus Shakespeares *Othello* (3. Akt, 3. Szene, 350-357): „And O you mortal engines whose rude throats / Th'immoral Jove's dread clamors counterfeit […]".

einzelne kleine Gruppen umher, sondern man mobilisiert die Überreste ganzer Städte, indem man sie auf gigantische Transportflächen verlegt, dank derer die Siedlungen sich frei fortbewegen können. Da angesichts des zurückliegenden Krieges und der andauernden Naturkatastrophen Rohstoffe knapp sind, hat man sich untereinander auf einen Verhaltens-Codex, den so genannten ‚Municipal Darwinism' geeinigt, demzufolge es erlaubt ist, dass sich die auf dem Planeten umherfahrenden Städte gegenseitig jagen und ‚essen' (die jeweils schnellere, stärkere und daher überlegene Stadt darf sich den besiegten Gegner einverleiben, indem sie dessen Bestandteile zu nutzbaren Rohstoffen zerlegt und die Einwohner entweder versklavt oder in die eigene Bevölkerung integriert).[6]

Von diesem Szenario aus werfen die Romane nun einen äußerst diversen Blick auf Technik im Allgemeinen wie im Besonderen: So ist alles, was uns als Lesern zeitgenössisch und modern ist, in dieser geschilderten Welt untergegangen bzw. nur noch in Form von ‚Old Tech', zwar funktionslosen, doch dafür ästhetisch hochgeschätzten Artefakten erhalten: CDs z. B. (von den Protagonisten „seedy" genannt – Reeve 2001, S. 21) werden rein aufgrund ihres Alters und der Regenbogenfarbigkeit ihrer Oberfläche für kostbar erachtet, ohne dass man wüsste, wie man ihre Funktion als Datenträger nutzen könnte („Even if there is still something stored on this disc we have no way of reading it", wird an einer Stelle explizit über sie gesagt[7]); es zirkulieren zudem Gerüchte von „eye-pods", welche die „Ancients" besessen hätten, „machines […] where they could store thousands of songs on tiny little gramophone records" (Reeve 2006, S. 107), und selbst uns banal scheinende Nutzdinge, wie z. B. Aluminiumfolie oder Dosenverschlüsse, landen in dieser Welt verehrungsvoll in Museen und sind das Objekt archäologischer Diskussionen:[8] „Anything that has survived all those thousands of years is lovely whether it's any use […] or not" (Reeve 2001, S. 22). Allerdings

6 In einem Interview hat Reeve angegeben, dass dies die direkte Umsetzung einer Beobachtung sei, die er hinsichtlich seiner sich zunehmend ausdehnenden und Vororte ‚schluckenden' Heimatstadt Brighton gemacht habe: „But I got thinking about them while noticing how my home town of Brighton was expanding and swallowing up the smaller towns and villages around it." (Vgl. Bickers 2009.) Im letzten Band des Roman-Quartetts werden auch die auf unsere jüngere politische Vergangenheit weisenden Bezüge deutlich, wenn von dem Sohn eines – deutschen – Kriegsmarschalls erzählt wird, dass er eine Statue mit dem „eight-armed image of the Thatcher, all-devouring goddess of unfettered Municipal Darwinism" verehrt (vgl. Reeve 2006, S. 152).

7 Reeve 2001, S. 21, wo zudem als Begründung angegeben wird: „The people of the old days […], their electronic machines were far beyond anything London's Engineers have been able to build." Dies wird von einem der einflussreichsten Bewohner Londons gesagt, der zudem zur wissenschaftlichen Elite gerechnet wird, so dass sich hierin die vorbehaltlos eingestandene technologische Unterlegenheit gegenüber den „people of the old days" ausspricht. Vgl. auch das über eine elektromagnetisch Spule gefällte Urteil in Reeve 2006, S. 27: „'These coils aren't valuable, then?' 'Only as curios. They're quite pretty'."

8 Reeve 2003, S. 79, wo die Theorie geäußert wird, dass es sich bei dem, was „modern archaeologists call rubbish tips", tatsächlich um „religious centres" handele, „where the Ancients sacrified precious objects to their Consumer Gods."

sind da schließlich auch noch die gefährlichen, da zwar noch funktionierenden, doch kaum kontrollierbaren Maschinen mit den unheilschwangeren, mythologischen Namen MEDUSA und ODIN, die sich als Reste eben jener Waffentechnologie erweisen, mit der sich die Menschheit seinerzeit fast ausgelöscht hat, und die mit den titelgebenden ‚Mortal Engines' zu identifizieren sind.

Dem Leser heute antiquiert erscheinende Technologie, wie z. B. die in der Tetralogie ausschließlich zur Luftschifffahrt verwendeten Zeppeline und Ballons, werden dort hingegen als die gerade neueste und fortschrittlichste Technik präsentiert (der uns geläufige Flugzeugbau wird demgegenüber skeptisch als zunächst unmögliche ‚heavier than air'-Technologie beargwöhnt, erweist sich dann jedoch als ein – gleichwohl mit dem Adjektiv ‚geheim' belegtes – Verfahren, das man gerade erst unter dem Druck kriegerischer Auseinandersetzungen zwischen feindlichen Parteien neu entdeckt und zögernd wieder eingeführt hat).[9]

4 ‚Historical inversion' und ‚Retro-Futurismus'

Angesichts der so umrissenen Ausgangslage stellt Reeves Zyklus mithin ein komplexeres Nostalgie-Modell vor, denn präsentiert wird hier nicht einfach ein fiktiver Blick zurück in unsere Gegenwart, sondern diese wird vielmehr *einerseits* sozusagen im Rückspiegel einer Zukunftsvision reflektiert dargestellt, in der unser technologischer Standard entweder nur noch in Form kostbarer Relikte ohne konkrete technische Funktion präsent ist (wodurch deren ästhetische, von uns kaum wahrgenommene Eigenschaften deutlicher zutage treten – vgl. die Regenbogen-Farben auf den CDs) oder aber, wenn deren ursprünglicher Nutzen noch verstanden wird und genutzt werden kann, ein zerstörerisches Potential aufweist.[10]

Durch diese Aufspaltung der Zeugnisse unserer (der geschilderten Zukunft überlegenen) technischen Kultur in ästhetisch-funktionslose und bedrohlich-funktionale Artefakte verfremdet Reeve den Blick auf diese zusätzlich und erreicht so die Darstel-

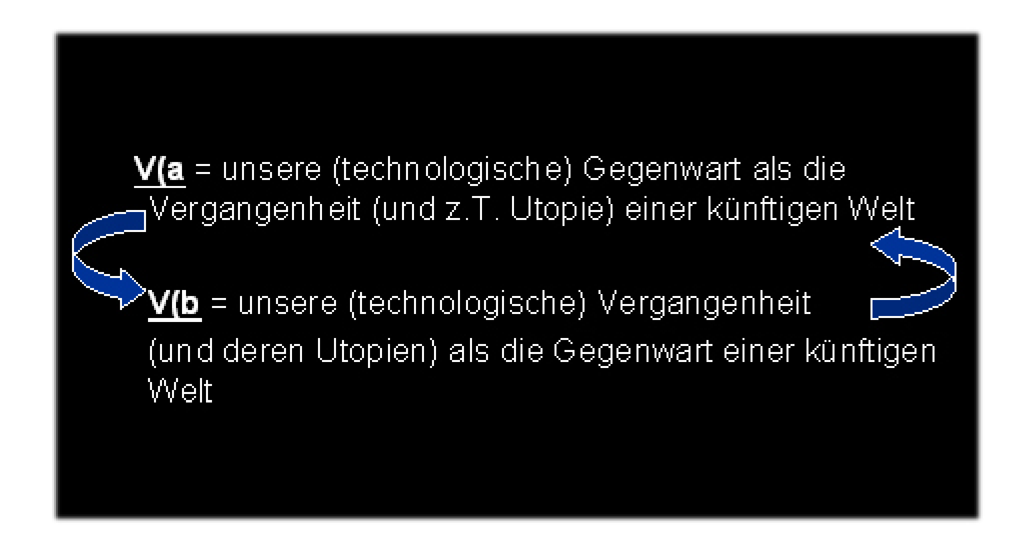
---

9 In dem 2009 veröffentlichten, *Fever Crumb* betitelten Prequel zu der *Traction-Cities*-Tetralogie wird ein direkter Kontrast zwischen den „great rusted bird-shapes which archaeologists had uncovered" in „Eefrow" (lies: Heathrow) und der „first, tentative step on the ladder which would carry men back into the sky", einem demgegenüber „hopelessly small and childish" aussehenden Ballon, gezogen (vgl. Reeve 2009, S. 192). Vgl. dann Reeve 2001, S. 21, wo unsere heutige Flugzeugtechnik noch als „legendary secret" bezeichnet wird sowie insbesondere dann den Dialog in Reeve 2005, S. 117: „'No gas-bags! How can they stay up? Heavier-than-air flight is impossible!' Some of Shkin's men laughed. […] 'Not impossible', he said. 'The secret of heavier-than-air flight was rediscovered a few years ago. […] There is nothing like fourteen years of war to encourage technological advances…'."

10 Dies wird in den Romanen daran deutlich gemacht, dass es immer verheerende Konsequenzen hat, wenn entdeckte „Old Tech" nicht im Museum landet, sondern reaktiviert und in Betrieb genommen wird – im ersten Band führt dies z. B. zum Untergang der Stadt London.

lung einer Vergangenheit, welche dem von Jameson entworfenen Begriff der ‚Historicity' genügt – denn in ihr wird eine dezidierte „perception of the present as history" befördert und „a relationship to the present" etabliert, „which somehow defamiliarzies it and allows us that distance from immediacy which is at length characterized as a historical perspective" (Jameson 1991, S. 284[11] – in der unten folgenden Abb. 1 wird diese Art der Darstellung unserer Gegenwart als Vergangenheit mit ‚V(a' bezeichnet).

Abbildung 1: Veranschaulichung der ‚Historical Inversion' in Philip Reeves Roman-Tetralogie



Mit diesem Blick zurück wird jedoch *andererseits* zugleich auch ein Zeitfenster in eine tatsächliche technologische Vergangenheit, nämlich die unserige, geöffnet, die nun jedoch (vgl. z. B. die Zeppeline und Ballons) wesentliche Aspekte der geschilderten Zukunftswelt prägt. Sie fungiert zugleich als Gegenbild zu unserer technologisch fortschrittlicheren, aber zerstörerischen Gegenwart, denn in den Romanen wird der zukünftige Stand der Technik als gegenüber dem unserigen zwar rückschrittlicher, dafür aber weniger gefährlich beschrieben: Wohl gibt es in dieser Welt auch kriegerische Konflikte und gewalttätige Auseinandersetzungen – aufgrund der eher antiquiert anmutenden Waffentechnik (Schwerter, Schusswaffen und konventionelle Raketen mit nur begrenzter Reichweite) haben diese jedoch nie globale Konsequenzen, sondern führen im Gegenteil häufiger eher zu örtlich beschränkten, in ihren Auswirkun-

11 In dieser Interpretation unserer technologischen Gegenwart als Vergangenheit der geschilderten Zukunftswelt erkennen wir uns – vgl. Jamesons oben zitierte Frage „First of all, did the ‘period' see itself this way?" – daher auch nicht selbst immer unmittelbar wieder; vgl. die in den Romanen geschilderte Begeisterung über Aluminiumfolie oder die Spekulationen über den Zweck von Dosenverschlussringen und Müllkippen.

gen kontrollierbaren Zweikämpfen[12] (in Abb. 1 wird diese Präsenz unserer technologischen Vergangenheit in der zukünftigen Welt als ‚V(b' bezeichnet).

Die Darstellung (Abb. 1) veranschaulicht zugleich die in den Romanen vollzogene komplexe, chiasmatische Bewegung, mit der auch Mikhail Mikhailovich Bakhtins Konzept der ‚historical inversion' neu interpretiert wird. Bakhtin hatte bereits in den 1930er Jahren auf den Umstand hingewiesen, dass eigentlich in der Gegenwart bzw. der Zukunft in die Tat umzusetzende Ideale wie Gerechtigkeit, Vollkommenheit, Wohlstand etc. in der Kunst eher als einer verlorenen Vergangenheit zugewiesene Dinge dargestellt werden (Bakhtin 1981, S. 147): Wo dort Bakhtin zufolge das eigentlich in der Zukunft Liegende der Vergangenheit zugeschlagen wird, stellt Reeve unsere Gegenwart und ihre Technologie als eine ferne, verlorene Vergangenheit dar, während unsere Vergangenheit und ihre Technologie als Elemente einer künftigen Gegenwart vorgestellt werden. Eben diese Spielart der ‚historical inversion' bietet die Möglichkeit zu einer Reaktivierung alter, nostalgischer Technologien (Zeppelin-Luftschiffe, Ballons)[13] und damit verbundener historischen Utopien, hinter der auch eine allgemeine Rückwendung Reeves in die von ihm bevorzugte Vergangenheit deutlich wird – in einem Interview hat der Autor 2006 eingestanden, er sei, obgleich selbst erst 1966 geboren, „not very interested in anything post-1946. I think the 'stuff' was better in the past – the trains, the clothes, the machines. Everything had more character then. Modern technology doesn't appeal to me, but a great big steam engine does." (Ezard 2008) Insofern überrascht es auch nicht, dass einige Elemente seiner Tetralogie dem so genannten ‚Steampunk' verpflichtet sind, wie Reeve in einem Interview auf die konkrete Nachfrage des Journalisten James Bickers einräumte:

---

12 Die Hybris, für welche London im ersten Band *Mortal Engines* dann auch mit seiner ungewollten Selbst-Zerstörung bezahlen muss, besteht genau darin, mit MEDUSA eine Waffe aus der Vergangenheit reaktiviert zu haben, die eben die Prinzipien des direkten Kräftemessens zweier Städte aufhebt und es möglich macht, einen Kampf mit Hilfe der umfassenden Fernwirkungen eines vernichtenden Energiestrahls zu gewinnen.

13 Diese vom Steampunk natürlich bevorzugt aufgegriffenen Luftschiffe – vgl. auch George Manns 2008 veröffentlichten Steampunk-Roman *Affinity Bridge*, der in einem London nach der Jahrhundertwende spielt, das internationale Zeppelin-Transport- und Reiseverbindungen kennt – erfahren inzwischen auch im Kontext der Science-Fiction und Fantasy-Filme eine verstärkte Präsenz: Stellvertretend sei hier nur schlaglichtartig zum einen auf den 2002 in die Kinos gekommenen Science-Fiction-Film *Equilibrium* des deutschen Regisseurs Kurt Wimmer verwiesen, wo ebenfalls Zeppeline das futuristische Stadtbild prägen (hier zugleich auch, um Assoziationen an den faschistischen Hitler-Staat im Deutschland der 1930er und 1940er Jahre zu wecken), zum anderen auf die 2007 vorgelegte Verfilmung von *Stardust* durch den britischen Regisseur Matthew Vaughn, wo das Piratenschiff von Captain Shakespeare gegenüber der zehn Jahre zuvor publizierten graphischen Vorlage von Neil Gaiman (Autor) und Charles Vess (Zeichner) eine bezeichnende Veränderung erfährt: Wird es dort als ganz normales, jedoch fliegendes Segelschiff präsentiert, so wird es im Film hinsichtlich Technik und Erscheinungsbild an der Schilderung der Luftschiffe in Reeves *Traction City*-Romanen orientiert.

> James Bickers: “There’s a hint of steampunk in there as well.” – Philip Reeve: “I think I was steampunk long before the term was coined. My first encounter with science fiction was reading the work of H.G. Wells when I was nine or ten, and I don’t believe *The War of the Worlds* or *The Time Machine* have ever been bettered. Plus I have always had a liking for Victorian and Edwardian clothes and contraptions, which tends to color the worlds I dream up.” (Bickers 2007)

Bekanntermaßen geht es beim Steampunk (einem Begriff, der vermutlich erstmals von Kevin Wayne Jeter benutzt wurde, als er Ende der 1980er Jahre in einem Brief an ein Magazin den Terminus als Genrebezeichnung vorschlug)[14] darum, moderne, zeitgenössische Technologie nostalgisch zu ästhetisieren, weshalb auch von im Steampunk wirksamen Elementen des so genannten ‚Retro-Futurismus’ die Rede ist. Dahinter steht stets zum einen die Grundüberlegung, wie die heutige Welt aussähe, wenn deren Technik mit Dampf bzw. anderen mechanischen Mitteln anstatt mit Elektrizität betrieben würde, und zum anderen der Wunsch, dies auch anhand einer Ästhetik zu vermitteln, bei der Plastik und modernes Design durch Materialien wie Messing und Kupfer und ein an viktorianischem Formengut orientiertes Erscheinungsbild ersetzt werden.

5 „Nostalgia is coming home“

In Reeves Tetralogie begegnet man konkreten Elementen des Steampunk nicht nur in einzelnen Schilderungen (so z. B. in der Beschreibung der Eisstadt Anchorage in *Predator’s Gold*), sondern insbesondere in dem Zug des ‚Retro-Futurismus’, der dem Steampunk inhärent ist und der das komplette Ausgangsszenario der Roman-Serie prägt.

So geht schon das für Reeves Tetralogie zentrale Konzept der sich bewegenden und sich gelegentlich auch miteinander verbindenden Städte, der ‚Traction Cities’, eindeutig auf eine Architekturutopie der sechziger Jahre zurück: Der britische Architekt Ron Herron vertrat ab 1964 gemeinsam mit seinen Mitstreitern der Gruppe *Archigram*[15] die utopische Idee der so genannten ‚Walking Cities’, mobiler Städte[16], mit

---

14 Vgl. dazu Krystek 2008 sowie den Wikipedia-Eintrag ‚K.W. Jeter’.

15 *Archigram* wurde 1960 von den sechs Architekten Warren Chalk, Peter Cook, Dennis Crompton, David Greene und Ron Herron gegründet, Michael Webb und Christine Hawley stießen später hinzu – vgl. dazu Hans-Peter Schwarz in Klotz 1986, S. 316.

16 Herrons Konzept der ‚Walking City’ hat bei all seinem utopischen Charakter doch auch bereits historische Vorläufer: So beschreibt der englische Bischof Joseph Hall in seiner 1605 verfassten und 1613 veröffentlichten Satire *Mundus alter et idem*, einer Parodie auf Thomas Morus, die Stadt Farfellia, die auf der Insel Utopia umherfährt (vgl. Hall 1981, S. 133 sowie dazu Faussett 1997, S. 133-139). Möglicherweise hiervon oder auch direkt durch Herrons Idee angeregt, schildert dann auch Harry Harrison in seinem Roman *Mechanismo* (Harrison 1978, S. 66) die fünf ‚Wandernen Städte’ auf dem Planeten Achmadura, die sich mit fünf Kilometern pro Tag fortbewegen (auf Harrison 1978, S. 64f. findet sich auch eine Illustration von Mike Wilkes dazu). Vgl. hierzu sowie zu Hall: Kimpel 1984, S. 145ff.

denen zum einen Le Corbusiers Idee von der ‚Wohnmaschine' konsequent zu Ende gedacht wurde, zum anderen jedoch auch der 1963 von der *Archigram*-Gruppe propagierte Gedanke von der Stadt als einem lebendigen Organismus sichtbaren Ausdruck annahm, gemahnen die riesigen, auf Teleskopbeinen umherschreitenden ‚Walking Cities' doch ein wenig an gigantische Insekten (vgl. Hans-Peter Schwarz in Klotz 1986, S. 316, wo die ‚Walking Cities' auch als ‚City-Beetles' bezeichnet werden: Abb. 2). Die Idee ist jedoch – dem ihr schon aufgrund des hierfür notwendigen technischen Aufwandes inhärenten Forschrittsoptimismus zum Trotz – „nicht frei von melancholischen Endzeitvisionen" (Hans-Peter Schwarz in Klotz 1986, S. 316), denn Herrons Konzept bot sich auch insofern für Reeves Zwecke an, als solche mobilen Städte seinerzeit tatsächlich auch als strategischer Vorteil im Fall eines Atomkriegs erachtet wurden, da sie mit ihren variablen Standorten ein schwer zu treffendes Ziel geboten hätten. Reeve erzählt in seinen Romanen nun eben von einer postapokalyptischen Welt, in der die Überlebenden des offenbar mit atomaren wie biologischen Waffen ausgefochtenen ‚Sixty Minute War' sich dazu entschlossen haben, ihre Städte auf mobile Plattformen zu verlegen, um sich zum einen etwaigen künftigen Angriffen entziehen, zum anderen angesichts der durch den Krieg instabil gewordenen geologischen Verhältnisse auf der Erde jederzeit in sicherere Gebiete ausweichen zu können (Reeve 2001, S. 7).

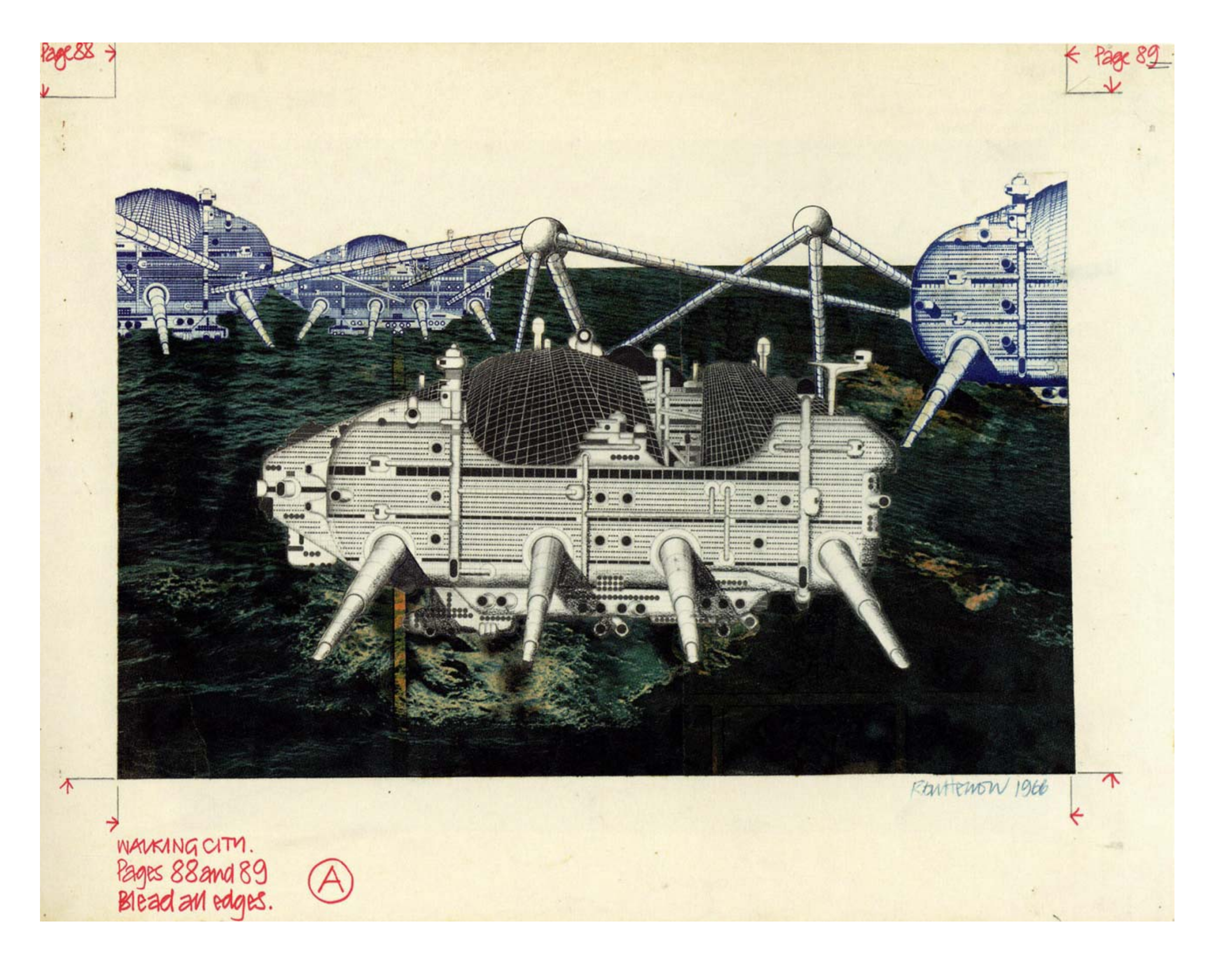
Zu dieser Herkunft des Vorbildes der ‚Traction Cities' aus den sechziger Jahren passt zudem, dass Reeve die im Roman geschilderten Luftschiffe immer wieder mit Namen belegt, die ebenfalls in die sechziger Jahre weisen wie z. B. das Schiff ‚The 13th Floor Elevator' (Reeve 2001, S. 39), das deutlich an die Namensgebung der 1965 in Austin, Texas gegründeten Rockband *The 13th Floor Elevators* anschließt.[17] Demgegenüber in die siebziger Jahre weist die Schiffsbenennung ‚Idiot Wind' (Reeve 2001, S. 85), ein Name, bei dem es sich ursprünglich um den Titel eines 1975 von Bob Dylan veröffentlichten, mehr als siebenminütigen Liedes handelt.[18]

17 Der Bandname bezieht sich auf den dreizehnten Buchstaben des Alphabets, das M, das hier für das Marihuana steht, das einen ‚high' macht und somit, wie in einem Aufzug, ‚nach oben' bringt.

18 Enthalten auf dem Album *Blood on the Tracks*. In die gleiche Richtung geht der Schiffsname ‚My Shirona' (Reeve 2001, S. 85), der deutlich auf den 1979 veröffentlichten Song *My Sharona* der Band *The Knack* anspielt.



Abbildung 2: Ron Herron, Walking City, 1966[19]



Eine vergleichbare Durchmischung von Referenzen auf die sechziger bis achtziger Jahre kann man auf der Ebene weiterer, in den Romanen reaktivierter Architekturkonzepte beobachten:

So verweist der dort geschilderte, fast ausschließliche Gebrauch von Luftschiffen, die in der Art von Zeppelinen konstruiert sind, ebenfalls auf eine Idee von *Archigram*. Deren Gründungsmitglied Peter Cook schlug ab 1964 den Einsatz ebenfalls mobiler, so genannter ‚Instant Cities' vor, mit deren Hilfe provinzielle Landstriche kulturell belebt werden sollten, wobei er ab 1968 Zeppelinen und Ballons eine besondere Rolle zuwies: Sie sollten, als eine Art „travelling metropolis" (Cook 1999, S. 86), „audio-visual display systems, projection television, trailered units, pneumatic and light-weight structures and entertainment facilities, exhibits, gantries and electric lights" (Cook 1999, S. 88) transportieren und diese im Sinne einer kulturellen Invasion in die zu bespielenden Kleinstädte hinablassen, um diesen so „a taste of the metropolitan dynamic" zu geben und sie zu stimulieren (Cook 1999, S. 86).

19 Aus: McQuaid 2003, S.151.

Einige der in diesem Kontext gestalteten Entwürfe Cooks erinnern dabei an eine weitere, bei Reeve anzutreffende Architekturutopie: In *Mortal Engines* wird die Luftsiedlung ‚Airhaven' als eine in den Wolken schwebende Hafenstadt geschildert, in der – ganz wie in ihrem gewohnten, maritimen Pendant – das Personal von Schiffen anlegt, um Handel zu treiben und auf Transportaufträge zu warten. ‚Airhaven' nun erinnert in seiner von riesigen Gasballons getragenen, teils äußert filigran vorzustellenden Architektur nicht nur an einige Variationen von Cooks ‚Instant Cities', in denen der Zeppelin durch ebensolche riesigen Gasballons ersetzt wird, sondern insbesondere auch an Darstellungen des amerikanischen Architekten und Künstlers Lebbeus Woods (vgl. hierzu Thomsen 1991, S. 195-215), der in seinen Visionen (Abb. 3) utopische Formen mit nostalgisch anmutender Technik verbindet[20] – selbst ein Gebilde wie sein 1983/85 entworfenes ‚Raumschiff' (Abb. 4) weist, ähnlich der 1984 gezeichneten *Phantasiestadt und Fesselballons*, eher altmodische Materialien und Elemente wie Holz, Seile und Takelagen auf, wie man sie auch in Reeves Schilderung von ‚Airhaven' findet (tatsächlich – vgl. Thomsen 1991, S. 208 – entwickelte Woods 1988 auch gemeinsam mit Studenten experimentale Konzepte für ‚Städte in der Luft').

Der von ihm gewählte Kontext für diesen Rückgriff passt insofern gut, als Woods seine Schöpfungen selbst dahingehend charakterisiert hat, dass diese „cities and buildings and whole landscapes" auf eine Weise darstellten, „as if they have undergone some sort of potentially catastrophic transformation – be it a war or an earthquake, etc." (Manaugh 2007) – mithin genau den Ursachen und Folgen für das von Reeve entworfene Rahmenszenario.

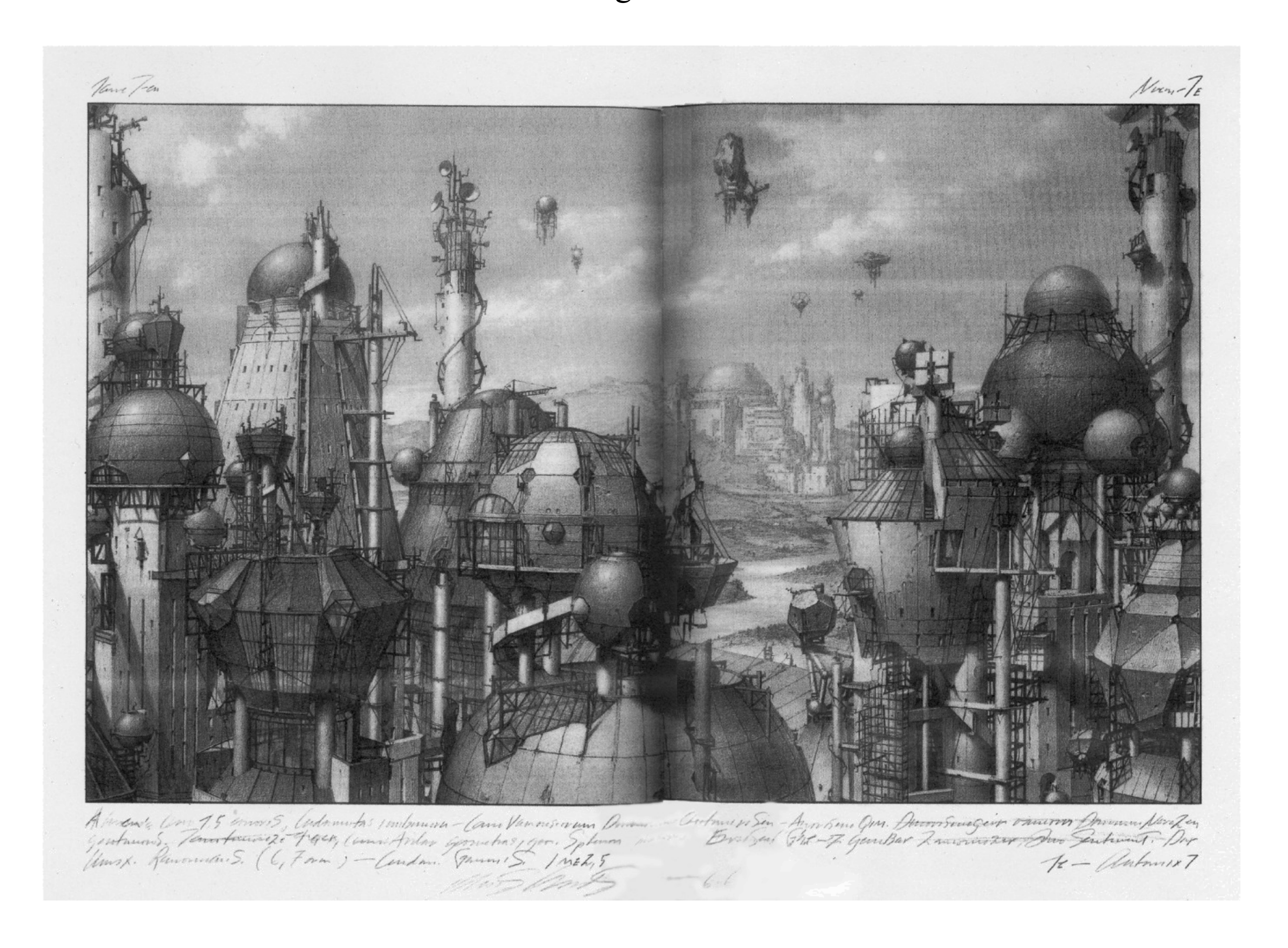
In *Infernal Devices* führt der Autor schließlich einen weiteren schwebenden Schauplatz ein: Während ‚Airhaven' aus eigenem Antrieb mobil ist (also auch eine ‚travelling metropolis' darstellt), handelt es sich bei ‚Cloud 9' um eine Art fliegenden Park, der, an Ballons befestigt schwebend, mit der auf dem Meer umherfahrenden Stadt Brighton vertäut ist. Der Name der im Roman vom Bürgermeister Brightons bewohnten Gartensiedlung (Reeve 2005, S. 83) geht ganz offensichtlich auf die Idee einer gleichfalls fliegenden Stadt zurück, die der amerikanische Architekt Buckminster Fuller 1958 entwarf und eben auf den Namen ‚Cloud Nine' taufte (im Unterschied zu dem von Reeve auf einer Plattform untergebrachten Park stellte sich Fuller die ganze Stadt in Form riesiger Ballons bzw. schwebender Kugeln vor; vgl. Hays; Miller 2008, S. 29).[21]

20 Vgl. dazu Thomsen 1991, S. 204: „Nach dem, was bereits gesagt wurde, überrascht es nicht mehr, daß Woods einfache, handgefertigte, alte Maschinen, die im wesentlichen noch auf Hebel-, Zug- und Radwirkung beruhen, mit modernsten Technologien kombiniert." Thomsen fühlt sich durch Woods' Entwürfe daher auch an „Zukunftsarchitekturen von gestern" (S. 206) erinnert.

21 Als eine diesbezügliche Reverenz kann die Schilderung der den Park tragenden Ballons verstanden werden: „[…] and above them Cloud 9's enormous transparent gasbags shone in the sunlight like enormous bubbles" (Reeve 2005, S. 119).

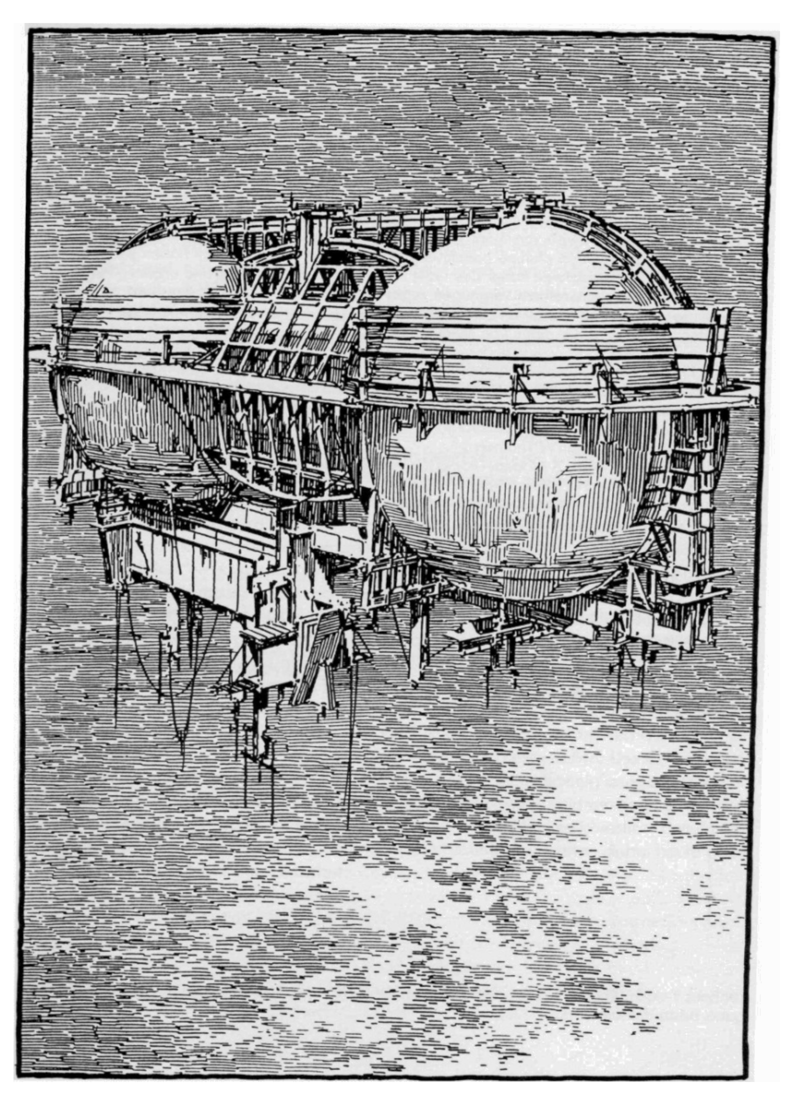
Hinter der Idee des über der Erde schwebenden Gartens hingegen steht konkret die Vision des amerikanischen Künstlers Thomas ‚Tom' Shannon, der ab 1973 ein unter dem Namen ‚Airborne Islands' bekannt gewordenes Projekt riesiger, schwebender Kuppeln von bis zu drei Kilometern Durchmesser entwarf, auf denen Gärten kultiviert werden sollten, die insbesondere von Künstlern bewohnt werden sollten (tatsächlich erweist sich die Ehefrau des Bürgermeisters von Brighton in Reeves Roman dann auch als eine Sängerin, die sich mit Künstlern umgibt, die sie in einem auf ‚Cloud 9' eigens eingerichteten ‚Artist's Quarter' beherbergt; vgl. Reeve 2005, S. 181f. und S. 193).

Abbildung 3: Lebbeus Woods, Phantasiestadt und Fesselballons, 1984, kolorierte Federzeichnung[22]



22 Aus: Thomsen 1991, S. 196f.

Abbildung 4: Lebbeus Woods, Raumschiff aus dem Zyklus ‚AEON', 1983 – 1985, Federzeichnung[23]



Reeve ist schließlich nicht dabei stehen geblieben, Architektur- und Technikutopien ab den sechziger Jahren aufzugreifen, sondern er rezipiert z. T. auch deren dystopische Interpretationen: Im letzten Teil der Tetralogie schildert er das im ersten Band zerstörte und nun in Ruinen daliegende London, und hinter seiner Beschreibung des Anblicks der in ihren Trümmern daliegenden, einstigen ‚Traction City' steht eindeutig die Darstellung des Architekten Ettore Sottsass, *Walking City – stehen geblieben* aus dem Jahr 1973 (Abb. 5), einem Bild aus einer Serie von Darstellungen, in denen Sottsass verschiedene Entwürfe der klassischen wie modernen Architektur mit katastrophalen Szenarien konfrontiert, die das dramatische Scheitern dieser z. T. kühnen Projekte vorführen (vgl. dazu Volker Fischer in Klotz 1984, S. 279).

23 Aus: Thomsen 1989, S. 130.

Abbildung 5: Ettore Sottsass, Walking City – stehen geblieben, 1973, kolorierte Zinklithographie[24]



All dies zeigt schließlich auch, dass es sich bei Reeves Tetralogie um ein Werk handelt, das – obgleich es der Kinder- und Jugendliteratur zugeordnet wird – tatsächlich jedoch gar nicht als rein zu dieser Gattung zugehörig konzipiert ist.[25] In diese Richtung weisen bereits die z. T. äußerst komplexen und keinem simplen Gut/Böse-Schema zuzuordnenden Protagonisten;[26] insbesondere aber der Charakter und die (z. T. auch ironisch konnotierte)[27] Bedeutung der hier aufgezeigten Verweise und Anspielungen, die jugendliche Leser überhaupt nicht erkennen und verstehen können.

---

24 Aus: Klotz 1984, S. 82.

25 Vgl. dazu z. B. auch die Rezension von *A Darkling Plain* von Lacey: „Like many of the great writers who can be read happily by both adults and children, Reeve uses the frivolity to hide his own seriousness" (Lacey 2006).

26 Bei der weiblichen Protagonistin Hester handelt es sich z. B. um ein körperlich entstelltes Mädchen, das immer wieder zu sinnlos brutaler Gewalt neigt und zu Lügen und sogar Verrat greift, um ihre Ziele zu erreichen.

27 Vgl. z. B. die oben (Anm. 17 und 18) angeführten Anspielungen auf Band-Namen und Song-Titel, die in Reeve 2009, S. 53 mit Verweisen auf das Plattenlabel *Nonesuch* fortgeführt wird, sowie die die in Reeve 2009, S. 237 anzutreffende verkappte Sympathie-Erklärung mit dem jüngsten, auf *Snow Leopard* getauften Betriebssystem von Apple-Mac: Das Pseudonym der als ‚chief technomancer' tätigen Mutter der Protagonistin lautet auf eben diesen Namen.

Interessanterweise spiegelt diese Durchmischung von Jugend- und Erwachsenenliteratur genau auch die Leseerlebnisse und -früchte aus Reeves Kindheit wieder, der in einem 2005 gegebenen Interview auf die Frage: „Did you write Mortal Engines specifically for children?", die auf eine nostalgische Reaktivierung der eigenen Kindheits-Lektüre abzielende Antwort gab: „Not really. I wanted to capture something of the spirit of the books that I enjoyed reading when I was twelve or thirteen, but a lot of those were 'adult' science fiction stories rather than children's books. However, I deliberately based the story around young characters and made the pace very fast in the hope of appealing to younger readers." (Scholastic – The Zone 2005).

Anders als Beck, dem Barthel vorwerfen konnte, ihm seine Kindheit zu stehlen, indem der Popmusiker sich eine Kultur aneigne, mit der er gar nicht aufgewachsen sei, reklamiert Reeve damit implizit für sich, dass er sich als Kind eine Erwachsenenkultur angeeignet habe, deren Geist er nun, als inzwischen selbst Erwachsener, für Angehörige seiner Generation wie deren Kinder, wieder beleben darf: Architektur- und Technik-Nostalgie verschränken sich so noch zusätzlich mit dem, was man auf den ersten Blick ‚Childhood Nostalgia' nennen könnte – doch interessanterweise reiht sich Reeve damit gerade nicht in die Phalanx der diesbezüglich typischen Vertreter ein: Wie Joe Moran 2002 in seinem Aufsatz *Childhood and nostalgia in contemporary culture* gezeigt hat, ist ‚Childhood Nostalgia' üblicherweise gerade durch eine Sichtweise geprägt, in der die Kindheit als strikt vom Erwachsensein abgetrennt definiert und betrachtet wird (Moran 2002, S. 170). Reeve hingegen ignoriert diese Trennung zwar (sowohl im Hinblick auf seine eigene Aneignung von Erwachsenenkultur in seiner Kindheit als auch auf der Ebene seiner Romane, in denen Kinder und Erwachsene Seite an Seite als Protagonisten agieren), artikuliert dabei jedoch nichtsdestoweniger die üblicherweise der ‚Childhood Nostalgia' inhärenten „deepest longings for identity, security and belonging" ganz bewusst und explizit (Moran 2002, S. 171). Es ist insofern kein Zufall, dass der Begriff und das Konzept von ‚Heimat' und ‚Zuhause' im letzten Band seiner *Traction Cities*-Serie allgegenwärtig ist: „It's good to be home", äußert sogar eine Figur, die vor langer Zeit in Form eines Roboters wieder belebt wurde, als sie in ihr bekannte Gefilde zurückkehrt (Reeve 2006, S. 163), und auch der männliche Protagonist von Reeves Tetralogie, der zu Beginn derselben fünfzehnjährige und am Schluss fünfunddreißigjährige Tom Natsworthy, kann, als er bei seiner Rückkehr in das zerstörte und gestrandete London auf ihm noch bekannte Überlebende trifft, unter Tränen „and in a wobbly voice" sagen: „I've come home" (Reeve 2006, S. 200).

Literatur

Annonce *BBC Seeks Family To Go Back To The Future* (2008), unter: http://www.ratton.e-sussex.sch.uk/files/documents/BBC_Family_20081217094018.pdf [letzter Zugriff am 10.09.2009].

Bakhtin, Mikhail Mikhailovich (1981): Forms of Time and Chronotope in the Novel. Notes towards a Historical Poetics. In: Holquist, Michael: (Hg.): The Dialogic Imagination by M. M. Bakhtin. Austin, S. 84-258 [der Aufsatz wurde 1975 erstmals posthum veröffentlicht].

Barthel, Mike (2005): Kommentar zu ‚Indie?! and Dance?! OMG!!!' In: Stylus Magazine, Rubrik ‚The Singles Jukebox', 4.7.2005, online unter: http://www.stylusmagazine.com/articles/ the_ singles_ jukebox/ indie-and-dance-omg.htm [letzter Zugriff am 07.09.2009].

Bickers, James (2007): Interview mit Philip Reeve, in: Publishers Weekly, 28.06.2007, Rubrik ‚Children's Bookshelf', online unter: http://www.publishersweekly.com/article/CA6455991.html [letzter Zugriff am 07.09.2009].

Cook, Peter (1999): Archigram. New York.

Ezard, John (2008): Interview mit Philip Reeve anlässlich der Zuerkennung des 'Guardian Children's Fiction Prize' an Reeve. In: The Guardian, 28.09.2008, online auch unter http://www.guardian.co.uk/books/2006/sep/28/guardianchildrensfictionprize2006.guardianchildrensfictionprize1[letzter Zugriff am 07.09.2009].

Fausett, David (1997): „Another world, yet the same“: Ethnic Stereotyping in Early Travel Fiction. In: Barfoot, Cedric C. (Hg.): Beyond Pug's Tour: National and Ethnic Stereotyping in Theory and Literary Practice. Amsterdam/Atlanta, S. 133-144.

Hall, Joseph (1981): Die heutige neue alte Welt. Hildesheim.

Harrison, Harry (1978): Mechanismo. Raststatt.

Harper, Ralph (1966): Nostalgia: An Existential Exploration of Longing and Fulfilment in the Modern Age. Cleveland.

Hays, K. Michael; Miller, Dana A. (Hg) (2008): Buckminster Fuller: Starting with the Universe, Ausst.Kat. New York, Chicago. New Haven.

Hildesheimer, Wolfgang (1984): Marbot. Frankfurt a. M. [Erstveröffentlichung: 1981].

Hutcheon, Linda (2000): Irony, Nostalgia, and the Postmodern. In: Methods for the Study of Literature as Cultural Memory, Studies in Comparative Literature 30, S. 189-207; bereits seit 1998 online unter: http://www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html [letzter Zugriff am 07.09.2009].

Huyssen, Andreas (1995): Twilight Memories: Marking Time in a Culture of Amnesia. New York/ London.

Jameson, Fredric (1991): Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism. Durham, NC.

Kimpel, Harald (1984): Beobachtungen zur Geschichtslosigkeit der Zukunftsstädte. In: Kimpel, Harald/Hallenberger, Gerd (Hg.): Zukunftsräume. Bildwelten und Weltbilder der Science Fiction. Ebersberg, S. 145-162.

Klotz, Heinrich (Hg.) (1984): Die Revision der Moderne. Postmoderne Architektur 1960 – 1980, Ausst.Kat. Frankfurt a. M./München.

Klotz, Heinrich (Hg.) (1986): Vision der Moderne. Das Prinzip Konstruktion. Ausst.Kat. Frankfurt a. M./ München.

Krystek, Lee (2008): The Museum of Unnatural Mystery, online unter: http://unmuseum.mus.pa.us/notescurator/steampunkfun.htm [letzter Zugriff am 07.09.2009].

Lacey, Josh (2006): Rezension von *A Darkling Plain*, in: The Guardian, 08.04.2006, online unter: http://www.guardian.co.uk/books/2006/apr/08/featuresreviews.guardianreview27 [letzter Zugriff am 07.09.2009)].

Manaugh, Geoff (2007): Interview mit Lebbeus Woods, durchgeführt am 30.09.2007, online unter: http://bldgblog.blogspot.com/2007/10/without-walls-interview-with-lebbeus.html [letzter Zugriff am 07.09.2009].

McQuaid, Matilda (2003): Visionen und Utopien. Architekturzeichnungen aus dem Museum of Modern Art. Ausst.Kat. Frankfurt a. M./New York/London. München.

Moran, Joe (2002): Childhood and Nostalgia in Contemporary Culture. In: European Journal of Cultural Studies, 5, S. 156-174.

Reeve, Philip (2001): Mortal Engines. London.

Reeve, Philip (2003): Predator's Gold. London.

Reeve, Philip (2005): Infernal Devices. London.

Reeve, Philip (2006): A Darkling Plain. London.

Reeve, Philip (2009): Fever Crumb. London.

Rubinoff, Nora (2008): A Bit of Technical Nostalgia. In: At Your Service Cincinnati, Ltd., unter dem 26. Januar 2008: http://www.aysweb.com/?tag=small-business [letzter Zugriff am 07.09.2009].

Sarvas, Mark (2008): 'Portable' our ass. In: The Elegant Variation. A Literary Weblog, unter dem 6. August 2008: http://marksarvas.blogs.com/elegvar/2008/08/portable-our-as.html [letzter Zugriff am 07.09.2009].

Scholastic – The Zone: Interview mit Philipp Reeve von 2005, unter: http://www.scholastic.co.uk/zone/authors_p-reeve_interview-2005.htm [letzter Zugriff am 07.09.2009].

Stewart, Susan (2003): On Longing: Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection. Durham, NC.

Thomsen, Christian W. (1989): LiterArchitektur. Köln.

Thomsen, Christian W. (1991): Experimentelle Architekten der Gegenwart. Köln.

Wikipedia-Eintrag ‚Fakebit', online unter: http://en.wikipedia.org/wiki/Fakebit [letzter Zugriff am 07.09.2009].

Wikipedia-Eintrag ‚K.W. Jeter', online unter: http://en.wikipedia.org/wiki/K._W._Jeter [letzter Zugriff am 07.09.2009].

Wilson, Carl (2005): Electricity Made Music Louder and More Often. In: The Globe and Mail, 09.07.2005, Rubrik 'Overtones'; auch online unter: http://www.zoilus.com/documents/in_depth/2005/ 000494.php [letzter Zugriff am 07.09.2009].

Mediennostalgie als Techniknostalgie

Andreas Böhn

1 Technik als ‚black box'

Technische Medien als Informations- und Kommunikationstechnologien haben in den letzten beiden Jahrhunderten eine zunehmend beschleunigte Entwicklung erfahren, die sehr stark in die Alltagserfahrung breiter Bevölkerungskreise eingegriffen hat. Dies trifft zwar grundsätzlich auch auf andere Technologien zu, doch haben Medien die Besonderheit, dass man an und mit ihnen nicht nur Erfahrungen macht, sondern dass sie auch Erfahrungen vermitteln, indem sie uns hören und sehen lassen, was wir ohne sie nicht hören und sehen könnten. Sie teilen mit den meisten neueren Techniken auch, dass sie den Nutzern zumeist als ‚black box' erscheinen, als etwas, dessen Auswirkungen man zwar erlebt und mit dem man mehr oder weniger versiert umzugehen lernt, dessen eigentliches Funktionieren einem als technischem Laien jedoch verschlossen bleibt. Spätestens seit Erfindung der Uhr gibt es dieses spezifische Verhältnis zwischen interner technischer Komplexität, die von den Nutzern im Allgemeinen nicht durchschaut wird, und externer Erscheinung, die den Umgang der Nutzer mit der Technik steuern soll. Seit dem 19. Jahrhundert gewinnt diese Konstellation zunehmend an Bedeutung und prägt mehr und mehr unser Alltagsleben. Deshalb wird die ‚Schnittstelle' zwischen Technik und Nutzern immer wichtiger, ihre ‚Benutzeroberfläche', die zwischen ihrer internen technischen Verfasstheit und den externen Anforderungen der Nutzer vermittelt, oder, in einem weiten Verständnis dieses Begriffs, ihr Design.[1]

Bei technischen Medien ist dieses Verschwinden der eigentlichen Technik hinter einer auf die Nutzer ausgerichteten Oberfläche besonders ausgeprägt, da als die Leistung dieser Techniken eben die Vermittlung der Erfahrung von etwas Anderem, in ihnen Erscheinenden gilt und mithin die Transparenz des Mediums im Hinblick auf den vermittelten Inhalt als Ideal aufgefasst werden kann. Die technische Beschaffenheit des Mediums wird zumeist kaum oder gar nicht wahrgenommen und ist auch an den Oberflächeneffekten nicht unbedingt abzulesen. So kann man analog und digital produzierte Tonaufzeichnungen oder Photographien an sich nicht unterscheiden, wenn

---

1 Ich danke Rolf Peter Sieferle und Roger Häußling für wertvolle Anregungen zu diesem Zusammenhang, die ich durch ihre Beiträge im Rahmen der Workshops der ‚Technik und Kultur'-Gruppe im Jahr 2009 erhalten habe.

nur das fertige Medienprodukt rezipiert wird, also beispielsweise Musik gehört wird, ohne dass man weiß, von welchem Tonträger oder aus welchem Gerät sie kommt. Unterschiede werden an der medialen Erscheinungsweise des Inhalts, also an der ‚Oberfläche' des technischen Zusammenhangs am ehesten durch typische Störungen erkennbar. Ein Kratzer auf einer CD klingt anders als ein Kratzer auf einer Schallplatte, und auch die Beschädigung einer analogen Filmkopie hat andere Auswirkungen als die eines digitalen Films.

Der Ansatzpunkt für auf technische Medien gerichtete Rückgriffe und nostalgische Akte sind denn auch häufig derartige Oberflächeneffekte. Sie können zur Simulation älterer Formen von Medialität genutzt werden, die wiederum mit für sie als typisch erachteten Inhalten und darüber vermittelten Erfahrungen assoziiert werden. Solche Simulationen können grundsätzlich von der ursprünglichen technischen Verfasstheit des simulierten medialen Entwicklungsstandes völlig abgekoppelt sein. Um es mit einer technischen Metaphorik auszudrücken, nämlich der des Computers, handelt es sich gewissermaßen um ursprünglich als Hardware installierte Geräte, die nun nur noch virtuell, nämlich durch Software emuliert existieren. Man kann aber auch auf der Ebene der Hardware selbst operieren und tatsächlich auf alte Geräte zurückgreifen oder diese nachbauen, wofür als Erklärung Aspekte herangezogen werden können, die Kurt Möser in seinem Beitrag in diesem Band als mögliche Gründe für Retrotechnologie anführt, beispielsweise das Sozialprestige, das die Beherrschung der dafür notwendigen spezifischen Fertigkeiten verleihen kann.[2]

2 Technikentwicklung, Modernisierung und Nostalgie

Medien waren schon immer Hilfsmittel der Erinnerung, doch sie können auch Objekte der Erinnerung sein. Die Medienentwicklung selbst, die immer wieder von technischen Innovationen vorangetrieben wurde, hat Medien zum Verschwinden gebracht oder sie in ihrer Bedeutung stark zurücktreten lassen, so dass ihr früherer Zustand erinnert werden kann. Dieser Veränderungsprozess und die daraus folgende Erinnerung an Medien bzw. an bestimmte Entwicklungsstufen von Medialität werden selbst wiederum in Medien dargestellt und reflektiert. Medien können sich also auf sich selbst als etwas in der Zeit Existierendes beziehen, das eine eigene, von Wechselbeziehungen zwischen technischer, sozialer und kultureller Entwicklung bedingte Geschichte hat. Dies tun sie zunehmend in nostalgischer Weise, oder aber sie reflektieren den nostalgischen Blick auf Medien, der in unserer Gesellschaft beobachtet werden kann.

2 Ein gutes Beispiel für diese beiden Varianten von Mediennostalgie (über Software und über Hardware) bildet das Grindhouse-Projekt von Tarantino und Rodriguez, mit dem sich der Beitrag von Dominik Schrey in diesem Band beschäftigt.

Nostalgie als kulturelles Phänomen wurde seit den 1960er Jahren zu einem Gegenstand wissenschaftlicher Forschung, der zunehmend mehr Aufmerksamkeit auf sich zog.[3] Oft wurde sie mit der Postmoderne in Zusammenhang gebracht und insbesondere mit deren Verhältnis zur Vergangenheit, wie es sich im Bereich des Films etwa in so genannten ‚period pictures' zeigt, die eine bestimmte Epoche nicht nur darstellen, sondern auch stilistisch nachgestalten, oder in Remakes, Zitaten, Wiederaufnahmen von anscheinend überholten Filmgenres usw. Die Nostalgie kann sich hier sowohl auf der inhaltlichen Ebene als Rückbezug auf die dargestellte Vergangenheit, als auch auf der formalen und medialen Ebene als Verweis auf einen älteren Stil, ein anachronistisches Genre oder eine frühere Erscheinungsform des Mediums zeigen. Würde man im ersten Fall von Nostalgie im Medium Film sprechen, so kann man im zweiten Fall von Mediennostalgie reden, die sich auf bestimmte Aspekte des Mediums Film und seine Geschichte oder aber auch auf andere Medien bezieht. Terminologisch soll daher im Folgenden zwischen Nostalgie in den Medien im weiten Sinne und Mediennostalgie im engeren Sinne als Nostalgie der Medien, d.h. als auf eine spezifische, historisch und technisch indexierte Medialität von Erinnerungsgehalten gerichtete Nostalgie unterschieden werden.

Diese Mediennostalgie im engeren Sinne beruht darauf, dass über Medien vermittelte Erinnerungen durch die jeweilige Medialität der Vermittlungsinstanz geprägt werden, die wiederum von historischen und technischen Faktoren bestimmt ist. Die spezifische Erscheinungsweise von Medialität verweist dabei als indexikalisches Zeichen auf diese mit ihr ursächlich verbundenen Gegebenheiten der historischen und technischen Entwicklung. Das Medium Film, das im Folgenden als paradigmatisches Beispiel behandelt wird, eignet sich besonders gut, um diese Zusammenhänge aufzuzeigen, weil es in seiner gut hundertjährigen Geschichte mehrere tiefgreifende technische Veränderungen durchlaufen hat, die seine Phänomenalität grundlegend gewandelt haben: vom analogen Stummfilm in Schwarz-Weiß zum Tonfilm und zum Farbfilm – wobei sowohl Ton als auch Farbe wiederum technische Innovationsprozesse durchlaufen haben – und schließlich zum digitalen Film. Radikal unterschiedlich sind jedoch auch die Dispositive, also die komplexen Ensembles von Produktion, Rezeption, ökonomischer Basis, Vermarktung, sozialer Einbettung und ästhetischer Anmutung, die mit dem Film im Laufe seiner Geschichte verbunden waren: vom Jahrmarktskino der frühen Jahre über den Film als Leitmedium bis zur Jahrhundertmitte und die Konkurrenz mit dem Fernsehen bis zur Rezeption über Videokassetten und DVDs und schließlich ‚Video on demand'. Jede dieser Entwicklungsstufen der Medialität des Films mit ihren zugehörigen ästhetischen Formen kann zum Objekt von Erinnerung und Nostalgie werden.

---

3 S. u.a. Harper 1966, Fischer 1980, Hutcheon 2000, Boym 2001, Moran 2002, Dika 2003, Böhn 2007, Suominen 2007, Whalen & Taylor 2008 u. Spengler 2009.

3 Individuelle Erinnerung, kollektives Gedächtnis und mediale Archive

Medien prägen die Erinnerungskultur, wobei Aspekte wie ‚Musealisierung' und Nostalgie gewissermaßen das Gegenstück zum Modernisierungsprozess bilden. In diesem Modernisierungsprozess waren Medien neben anderen Faktoren einflussreiche Mittel des sozialen Wandels, nicht zuletzt weil sich mit ihnen die Möglichkeiten und Prozeduren des kulturellen Gedächtnisses verändert haben. Bilder und noch mehr die Schrift stellten die ersten Wege dar, das Gedächtnis auf nachhaltige Art und Weise auszulagern. Moderne technische Medien wie Photographie, Tonaufzeichnung und Film haben das kulturelle Gedächtnis um visuelle und akustische Sinneseindrücke erweitert. Zuvor konnten diese Eindrücke von Individuen weder in dieser Form im Gedächtnis gespeichert, noch an die nächste Generation weitergegeben werden. Der Klang einer menschlichen Stimme in Verbindung mit ihrer typischen Gestik, Mimik und Gesamterscheinung kann nur schwer erinnert werden, wenn man der Person nur ein- oder zweimal begegnet ist. Darüber hinaus gestaltet sich eine Weitergabe der Erinnerung über eine Beschreibung der Begegnung insofern als schwierig, als eine dritte Person sich die gesamte Erfahrung schwerlich wird vorstellen können. Schauen wir uns eine Darstellung von Geschichte wie Oliver Hirschbiegels Film *Der Untergang* (2004) an, können wir nicht nur Bruno Ganz' Verkörperung von Hitler mit persönlichen Erinnerungen vergleichen (die nicht mehr viele Personen von Hitler besitzen), sondern auch mit audiovisuellen Dokumenten und, was die meisten Menschen tun würden, persönlichen Erinnerungen an Rezeptionen dieses ausgelagerten kulturellen Gedächtnisses, also Erinnerungen an Photographien sowie Film- und Tonaufnahmen von Hitler, die man gesehen bzw. gehört hat.

Ein erheblicher Anteil unseres individuellen Gedächtnisses besteht aus Erinnerungen des kulturellen Gedächtnisses, das Teil unserer Biographie geworden ist. Selbst Zeitpunkt, Ort und Umstände, unter denen Erinnerungen entstanden sind, können erinnert werden. Wann haben wir zum ersten Mal unseren Lieblingsfilm gesehen? Im Kino, auf Videokassette, DVD usw.? Wann haben wir die Aufnahme eines bestimmten Musikstücks, das uns tief bewegt hat, gehört? Handelte es sich um einen Live- oder Studiomitschnitt, welches Orchester hat gespielt, wer war der Dirigent, aus welchem Jahr stammte die Aufnahme? Haben wir sie auf einer Langspielplatte gehört, die alt und zerkratzt war und gerade an den Stellen ein schreckliches Geräusch produziert hat, die uns besonders gefallen haben, oder doch auf unserem MP3-Player, während wir durch den Park gelaufen sind, an den wir uns nun seither erinnern, wenn wir diese Musik hören? Beide Beispiele zeigen, dass Medien mit den Umständen verbunden sind, unter denen wir Dinge im Gedächtnis speichern. Wenn Medien unsere Alltagswelt bis zu einem gewissen Grad konstruieren, so sind sie andererseits auch Teil unserer persönlichen Erinnerung. Durch ihre Veränderung und Entwicklung im Laufe der

Zeit sind sie nicht mehr das, was sie zu einem früheren Zeitpunkt in unserem Leben waren. Einige von uns erinnern sich an die Zeit, als Cinemascope bei Kinofilmen noch neu und aufregend war. Jemand erzählte mir von seiner erotischen Verwirrung, als er die Fernsehserie *I Dream of Jeannie* das erste Mal im Farbfernsehen gesehen hatte (nachdem seine Eltern den alten und kaputten Schwarz-Weiß-Fernseher ausgetauscht hatten). Jeannie gewann für ihn plötzlich erheblich an Erotik.

4 Historische Umbrüche und persönliche Lebensgeschichte

Medienprodukte sind Nostalgieobjekte geworden, weil sie mit persönlichen Erinnerungen verbunden sind, genauer gesagt, mit der Konstruktion von persönlichen Erinnerungen des Einzelnen. Während jüngere Menschen einen neuen Film erwartungsvoll im Fernsehen anschauen, scheinen ältere Menschen darüber glücklich zu sein, sich alte Filme anzusehen, die sie an ihre Jugend erinnern. Die Musealisierung im Rahmen der Medienentwicklung ist ebenso sehr eine Reaktion auf diese Tendenz, als sie ihr damit Vorschub leistet. In einer Ausstellung über die Geschichte von Computerspielen 2002 im Kasseler *Museum für Sepulkralkultur* wurden Besucher beim Anblick der Generation von Computern sentimental, aus deren Reihe sie ihren ersten PC besessen hatten. Zunächst mag dies etwas seltsam anmuten, vor allem wenn man sich die relativ kurze Zeitspanne zwischen dem vergangenen Ereignis und der nostalgischen Reaktion auf das Betrachten eines Erinnerungsstücks vor Augen führt. Auf diesem Feld hat sich allerdings in relativ kurzer Zeit ein schneller Wandel vollzogen.[4] Nostalgie scheint sich also nicht nur auf vergangene Zeiten zu beziehen. Sie ist nicht allein
abhängig vom Verstreichen der Zeit, sondern auch vom Umfang der Veränderungen, der so erheblich sein kann, dass Einzelpersonen diesen nicht mehr bewältigen können und als Folge den Rückzug in eine künstliche Welt der nostalgischen Erinnerung antreten. Gottfried Fliedl zeigt auf, dass Zeiten plötzlicher politischer Umwälzungen in Verbindung mit der Auflösung früherer sozialer Strukturen und Hierarchien im besonderen Maße Nostalgie und ‚Musealisierung' begünstigen (Fliedl 1990, S. 171; vgl. Fliedl 1996).

Wolfgang Beckers Film *Good-Bye, Lenin!* aus dem Jahr 2002 greift auf diese Tendenz in Bezug auf das Phänomen der ‚Ostalgie' zurück (vgl. Böhn 2005). Die Reflexion auf die Musealisierung der DDR in *Good-Bye, Lenin!* umfasst nicht nur die materielle Kultur, sondern reicht bis hin zu modernen Medien. Um neue Episoden herzustellen, sammelt der Protagonist Alex zusammen mit seinem Freund Dennis, einem Möchtegern-Regisseur, Aufnahmen aus der Nachrichtensendung *Aktuelle Ka-*

4 S. den Beitrag von Sebastian Felzmann in diesem Band.

mera und dem Politmagazin *Schwarzer Kanal* des DDR-Fernsehens. Alex' Mutter soll mit allen Mitteln davon abgehalten werden zu bemerken, dass die DDR, während sie im Koma lag, aufgehört hat zu existieren. Zum Zeitpunkt der Filmhandlung erholt sie sich von einem Herzinfarkt, ist ans Bett gefesselt und hat keine Möglichkeit sich zu bewegen. Aus diesem Grund nimmt sie die Außenwelt nur durch ein Fenster und aus einer bestimmten Perspektive wahr. Diese Situation, vergleichbar mit Platons Höhlengleichnis in seiner *Politeia*, macht es einfach, sie davon abzuhalten, die Veränderungen zu bemerken, die sich nach dem Fall der Mauer abspielen. In dem Moment, in dem sie fernsehen möchte, öffnet sich ein anderes Fenster zur Welt: eines, das erst noch manipuliert werden muss. Zunächst zeigen ihr Dennis und Alex nur alte, aufgezeichnete Sendungen. Später beginnen sie mit der Montage von Originalaufnahmen und selbst produzierten Szenen zu experimentieren. Am Schluss erschaffen sie eine alternative Geschichte der deutschen Wiedervereinigung, indem sie einen erfundenen ‚dritten Weg' zwischen real existierendem Sozialismus und westlichem Kapitalismus inszenieren.

5 Mediennostalgie im Film als Rückgriff auf ein Genre

Nach Betrachtung dieses Beispiels, das das Fernsehen in eine allgemeine und nostalgische Nachbildung der DDR-Kultur mit einbezieht, sollen nun Beispiele beleuchtet werden, die Mediennostalgie im Medium Film noch spezifischer und offenkundiger zeigen. Ein Film kann sich sowohl in nostalgischer Art und Weise auf Filmgeschichte im Allgemeinen beziehen, als auch auf einzelne Zeiträume oder Genres, die aus der Mode gekommen sind oder als überholt gelten. Ein Beispiel für letzteres Phänomen ist das Filmmusical, das auf unterschiedliche Art und Weise neu aufgegriffen wurde, allerdings immer mit einem nostalgischen Gestus. So verbindet François Ozon seine analytisch erzählte Kriminalgeschichte in *Huit femmes* (2002) mit Elementen der Musical-Tradition. Woody Allens *Everyone Says I Love You* (1997) präsentiert sich mit einem Dutzend Songs und zahlreichen Tanzszenen vom Anfang bis zum Ende des Films als Musical. Tatsächlich handelt es sich hierbei um eine Zusammenstellung und Adaption von Material aus der klassischen Zeit des Filmmusicals. Während die Filmmusik von Dick Hyman arrangiert ist, werden die Songs von den Darstellern selbst vorgetragen. Vor allem die Tanzszenen tragen parodistische Züge. In der Eingangssequenz wird der Song *Just You, Just Me* von einem jungen Liebespaar gesungen, begleitet von einer Gruppe dreier Frauen mit Kinderwagen, einer älteren Dame in Begleitung einer Krankenpflegerin, einem Bettler und drei Schaufensterpuppen in einem Yves Saint-Laurent Geschäft. Eine überschwängliche Tanzszene im Krankenhaus mit dem Song *Makin' Whoopee* von Walter Donaldson und Gus Kahn, übernommen aus dem Busby-Berkeley-Film *Whoopee* von 1930, und eine Gruppe von Geistern, die *Enjoy Yourself* in einer Begräbniskapelle singen, schließen sich an. Gegen Ende der

Handlung verweist der Film direkt auf seine Vorgänger, die Marx Brothers und ihre komischen Choreographien mit dem Song *Hooray for Captain Spaulding* von Bert Kalmar und Harry Ruby aus *Animal Crackers* (1930). Anschließend wird zum dritten Mal *I'm Through with Love* abgespielt, begleitet von einer Tanzszene in Zeitlupe. Die Leichtigkeit von Fred Astaires Stil in seinen berühmten Tanzszenen mit Ginger Rogers und anderen wird nicht nur nachgeahmt, sondern regelrecht übertrieben, da Woody Allen nahezu nichts tut und seine Partnerin Goldie Hawn buchstäblich in der Luft schwebt. Der Titelsong *Everyone Says I Love You* von Kalmar und Ruby aus dem Film *Horse Feathers* (1932) der Marx Brothers begleitet die Schlusssequenz.

Woody Allens *Everyone Says I Love You* hält das Gleichgewicht zwischen Parodie und Hommage. Der Film stellt die ironischen und parodistischen Elemente in der Tradition des klassischen amerikanischen Filmmusicals selbst aus. Diese Elemente finden sich in den frühen Musikkomödien der Marx Brothers oder in *Hellzapoppin* (1941), der in der Höllenszene von Allens *Deconstructing Harry* (1997) zitiert wird.

Die angeführten frühen Beispiele waren in ihrer eigenen Zeit auf direktere Art und Weise parodistisch als die neueren. Woody Allen verwendet in *Everyone Says I Love You* Elemente des Musicals, um Personen und Situationen zu beschreiben, Melodien und Stimmungen einzuführen. Gefühlszustände werden mit Hilfe von Ausdrücken dargestellt, die sich im Laufe der Filmmusical-Geschichte herausgebildet haben und jedermann bekannt sind. Auf der einen Seite können sie als perfekter Ausdruck eines bestimmten Gefühls angesehen werden, auf der anderen Seite handelt es sich dabei offensichtlich nicht um spontane Gefühlsäußerungen, sondern bereits vorgeformte Regungen, die mit Bedeutung aufgeladen sind. Ihre Verwendung als Zitat kann aus diesem Grund auf eine ironische Distanzierung abzielen. Gefühlszustände verlagern sich vom direkten Ausdruck hin zur Aufmerksamkeit auf eine frühere Gefühlsäußerung. Dadurch erhält ihre Gestaltung eine historische Markierung, die einen Bezug auf ihre spezifische, auch technisch bedingte Medialität einschließt. Die nostalgische Stimmung resultiert daraus, dass wir diese Ausdrucks- und Gestaltungsweisen nicht mehr länger verwenden oder über sie verfügen können, ausgenommen auf ironische, distanzierte Art und Weise oder als Zitat.[5]

On connait la chanson (1998) von Alain Resnais, der Musical-Elemente bereits in *La vie est un roman* (1983) eingebunden hat, bedient sich keiner Musical-Songs, sondern der französischen Chanson-Tradition. Auf der formalen Ebene der Verbindung von Geschichte und Musik werden die abweichenden Merkmale noch stärker sichtbar als in Allens Filmen. Die Lieder werden den Zuschauern mit den Stimmen von bekannten Sängerinnen und Sängern wie Edith Piaf, Charles Aznavour, Gilbert Bécaud oder France Gall präsentiert, indem die originalen Aufnahmen in die Tonspur des

5 Zur Möglichkeit, den Begriff des Zitierens nicht nur auf punktuelle Übernahmen einzelner Stellen aus anderen Medienprodukten, sondern auch auf Ausdrucks- und Gestaltungsweisen, Stile und formale Muster im Allgemeinen anzuwenden, s. Böhn 2001.

Films integriert werden. Die Darsteller des Films ‚singen' offensichtlich nicht mit ihren eigenen, sondern mit fremden Stimmen, die zudem von Chanson zu Chanson variieren. So hört der Zuschauer Musikstücke, die offensichtlich zu verschiedenen Zeiten und mit unterschiedlichen technischen Standards aufgenommen wurden. Manchmal ‚singt' ein Mann mit der Stimme einer Frau und umgekehrt. In der Eingangssequenz ‚singt' der leitende Offizier der deutschen Besatzungskräfte, der gerade den Befehl erhalten hat, Paris zu zerstören, mit der Stimme von Josephine Baker *J'ai deux amours, Paris et ma patrie*. Obwohl die Lieder sehr gut in die Situation zu passen scheinen, in der sie verwendet werden, ist ihre mögliche Wirkung doppeldeutig. Zunächst sollen durch die Musikstücke Gefühlszustände zum Ausdruck kommen, wobei diese gewöhnlich noch intensiviert werden. Ihre Einbindung in eine Geschichte kann aus den gleichen Gründen geschehen wie in der Oper oder dem klassischen Filmmusical. Im genannten Beispiel wird diese Absicht durch die zuvor genannten Brüche und Abweichungen zwischen Geschichte und Musikstücken jedoch konterkariert, da sich emotionale Verstärkung und historische Distanz in keinem ausgewogenen Verhältnis zueinander befinden. Dies macht es für den Zuschauer schwierig, sich auf einen der beiden Aspekte zu konzentrieren und den anderen zu vernachlässigen. Hindert uns dieser Umstand auf der einen Seite an der Identifikation mit dem Protagonisten und der emotionalen Beteiligung an der Geschichte, so erlaubt er uns auf der anderen Seite die Konzentration auf die Lieder und ihre emotionale Bedeutsamkeit. Dadurch verwandelt sich der Film in eine Art ‚lebendes Museum' der französischen Chanson-Kultur, mit *Everyone Says I Love You* als Gegenstück im Bereich des klassischen amerikanischen Filmmusicals.

6 Mediennostalgie im Film als Rückgriff auf einen Epochenstil

Maurizio Nichettis Film *Ladri di saponette* (1988) zitiert nicht nur eine bestimmte Form eines typischen Genres, sondern eine ganze Reihe von formalen Merkmalen der historischen Epoche des italienischen Nachkriegs-Neorealismus. Der Neorealismus stellt nicht nur eine Stilepoche unter anderen dar, sondern bildete sich als Gegengewicht zum faschistischen Monumentalismus mit seiner Zerstreuung durch glanzvolle Orte und Landschaften heraus. Neorealistische Filme erzählen Geschichten von einfachen Leuten aus bescheidenen Verhältnissen, handeln von Grundbedürfnissen menschlichen Lebens, thematisieren moralische Werte und Gewissensfragen und bildeten damit die Vorstellung eines anderen (nicht-faschistischen) Italiens heraus. Diese Vorstellung stieß nicht nur innerhalb der italienischen Bevölkerung auf Resonanz, sondern erfuhr weltweit Anerkennung. Der Titel von Nichettis Film verweist auf Vittorio de Sicas *Ladri di biciclette* (1948), das berühmteste Beispiel dieser Zeit, mit dem de Sica 1949 bereits seinen zweiten Oscar gewann.

Besonders aufschlussreich für den Film ist die Veränderung des Titels. Bei ‚Saponette' handelt es sich zunächst um kommerzielle Fernsehwerbung für Seife, Waschpulver usw., die laufende Filme auf unsanfte Art und Weise unterbricht. Nichettis Film beginnt mit der Fernsehvorführung eines Films in neorealistischem Stil, einer Hommage an den Neorealismus in Schwarz-Weiß (Abb. 1). Die Werbeunterbrechung wird natürlich in Farbe präsentiert. Beide Genres werden auf leicht ironische Art und Weise nachgeahmt und vermischen sich in dem Moment, als eine Figur aus der Werbung im Schwarzweißfilm in Farbe auftaucht (Abb. 2). Zu diesem Zeitpunkt stehen sich formale Verfahren von Neorealismus und Werbung direkt gegenüber. Sie erscheinen nicht länger als getrennte Genres innerhalb der erzählten Welt des Films, sondern als Verfahren der Darstellung, die in der neuen Ordnung von Nichettis Film zitiert werden. Diese Vermischung erlaubt beispielsweise auseinander gehende Absichten der Akteure in ihren jeweiligen Geschichten: die Aufrechterhaltung bestimmter Moralprinzipien unter schwierigen Umständen; Familientraditionen und bescheidener Wohlstand aus neorealistischer Sicht und Konsumherrschaft auf Seiten der Fernsehwerbung. Nicht zuletzt aus diesem Grund hat die Vermischung der formalen Rahmen Einfluss auf die Gestaltung der erzählten Handlung. Die Familie der neorealistisch gestalteten Nachkriegszeit strebt danach, ihrer Misere zu entkommen, um in der Konsumwelt der postmodernen Werbung zu leben. Folglich werden hier sowohl der Anachronismus des Neorealismus in den achtziger Jahren als auch die Realitätsferne und der Mangel an Moral der Fernsehwerbung vorgeführt. Beide Formate können nur getrennt voneinander funktionieren und lösen sich auf, wenn sie wie in *Ladri di saponette* aufeinander treffen.

Abbildung 1 und 2: Filmszenen aus Maurizio Nichettis *Ladri di saponette* (1988)





Der quasi-neorealistische Film im Film ist in sich selbst, wie die Filme, die er nachahmt, hochgradig sentimental. Durch seinen nostalgischen Anstrich kann er die Zuschauer emotional an die Werte binden, die er vertritt. Bei der Anordnung von Hauptfilm, Fernsehstudio-Szenen, Werbung und Fernsehzuschauern zu Hause (Abb. 3) scheint es sich auf den ersten Blick um eine Aufwertung zu handeln: Die guten alten Zeiten des Hauptfilms stehen der pervertierten gegenwärtigen Situation gegenüber. Diese ursprüngliche emotionale Ausrichtung des Betrachters gerät jedoch mehr und mehr ins Wanken. Der Film endet mit der völligen Überkreuzung über alle Ebenen hinweg, die damit die zuvor eingeführten moralischen Werte und die affektive Logik aushöhlt. Das Ergebnis ist ein ambivalenter Gefühlszustand beim Zuschauer, wenn dieser bereit ist, dem Prozess im Verlauf des Films zu folgen. Die sich auf den Neorealismus richtende Nostalgie, der man zunächst mit Sympathie begegnen konnte, erscheint als zunehmend problematisch und in den Defiziten der eigenen Gegenwart verankert, für die sie aber auch keine Lösung bereitstellen kann. Zudem machen das Alter des Regisseurs im Film und die Entstehungszeit des Films, in der man auch seine Handlung anzusiedeln hat, zusammengenommen deutlich, dass er den Neorealismus kaum aus erster Hand kennen und schätzen gelernt haben kann, sondern nur durch spätere Wiederaufführungen im Kino oder im Fernsehen bzw. über Video. Seine Sehnsucht richtet sich also auf etwas, das ihm als eine Möglichkeit neben anderen im medialen Repertoire seiner Gegenwart präsentiert wurde.

Abbildung 3: Filmszene aus *Ladri di saponette*



7 Funktionen nostalgischer Rückgriffe

Die Untersuchung dieser Beispiele hat gezeigt, dass neben der laufenden Produktion von Genrefilmen, beständigen Veränderung von Genreregeln und nostalgischen Nachahmung von historischen Stilen – wie zum Beispiel in ‚period pictures' – noch andere Formen des Einbezugs von Genretraditionen und Stilelementen existieren. Das Zitieren formaler Elemente kann verwendet werden, um mit Gefühlsmustern zu spielen, die diesen Formen anhaften und zusammen mit der historischen Distanz, die wir zu diesen haben, kann eine nostalgische Sehnsucht nach ihrer Wiederherstellung ausgelöst werden. Für das Kino ist dieses Vorgehen ein Mittel zur Reflexion seiner eigenen Geschichte. Die Tendenz des Films, sich selbst zum Gegenstand zu machen und seine Wirkung auf die Zuschauer zu thematisieren, hat sich auch auf seinen Nachfolger, das Fernsehen, ausgeweitet. *Pleasantville*, 1998 unter der Regie von Gary Ross entstanden, ist ein Film über einen Jungen, der Familienserien aus dem Fernsehen der 1950er Jahre liebt (vgl. Dika 2003, S. 201). Seine Nostalgie wird durch die Struktur des Films ähnlich verhandelt wie die Nostalgie in Bezug auf den Neorealismus in *Ladri di saponette*. Beide Filme demonstrieren einen wichtigen Grund, warum uns die Vergangenheit als viel besser erscheint als die Gegenwart. Es handelt sich bei dieser Vergangenheit um etwas, das wir nicht wirklich erfahren müssen, dem wir nicht realiter ausgesetzt sind und das auch nicht (wieder) kommen wird. Der Protagonist von *Pleasantville* ist erfüllt von Sehnsucht nach der Familienserien-Welt der fünfziger Jahre, die nicht nur fiktiv ist, sondern bereits zeitlich überholt, als er sie zum ersten Mal sieht. Er hat weder die Gesellschaft, noch die Gefühlswelt kennen gelernt, in der die Serien entstanden sind. Alles was er kennt sind Episoden aus den Serien, die beständig im Fernsehen wiederholt werden, und er weiß, dass sie alt sind, weil hier mediale Charakteristika als Code verwendet werden, um ‚Vergangenheit' zu signifizieren. Dazu werden gerade auch technische Unzulänglichkeiten herangezogen, so ganz zentral die Beschränkung auf Schwarz-Weiß. Die Simulation eines früheren technischen Entwicklungsstandes des Mediums dient also dazu, das Medienprodukt und mithin auch die in ihm dargestellte Welt mit Vergangenheit zu assoziieren.

Damit erscheinen die älteren medialen Welten, auf die hier zurückgegriffen wird, auf der Ebene des Erlebens der Nostalgiker weniger als zeitlich Rückgriffe auf persönliche Vergangenheit, Kindheit, Adoleszenz usw., sondern vielmehr als Wahl aus einer aktuell vorhandenen, gleichzeitigen Reihe von Möglichkeiten, die von Medien angeboten werden. Die durch technische Entwicklungen ermöglichte mediale Archivierung von Gegebenheiten in der Wirklichkeit und die ihrerseits durch technische Neuerungen wie zunächst Videogeräte und dann die Digitalisierung gesteigerte Verfügbarkeit dieser medialen Archive, die sowohl Realaufnahmen als auch fiktionale Produkte enthalten, nehmen beständig zu. Dies führt nicht nur zu einer gesteigerten

Präsenz von Vergangenem, sondern eben auch zu einer tendenziellen Nivellierung historischer Unterschiede.

Außerdem zeigt sich in den beiden letztgenannten Beispielen eine Umkehrung des Verhältnisses zur medientechnischen Innovation, wenn man sie mit früheren, an medienhistorischen Schwellen angesiedelten Fällen vergleicht. In beiden Filmen wird der nostalgische Rückbezug durch die Differenz zwischen den filmtechnischen Entwicklungsstufen Schwarzweißfilm und Farbfilm deutlich gemacht. Das Eindringen der Farbe in die schwarzweiße Welt bedroht letztere und macht jeweils die Ebenenvermischung deutlich (Abb. 4). Dies stellt eine spiegelbildliche Verkehrung der technische Innovationen immer wieder begleitenden utopistischen Medieneuphorie dar, wie sie sich etwa in dem Film *The Wizard of Oz* aus dem Jahr 1939 (Regie: Victor Fleming) finden lässt. Dieser inszeniert den filmtechnischen Übergang von Schwarz-Weiß zu Farbe handlungsintern als Relation zwischen dem vertrauten, aber auch etwas langweiligen Kansas, aus dem die Protagonistin Dorothy kommt, und dem Land Oz ‚somewhere over the rainbow', wie Judy Garland in ihrem berühmten Lied singt. Das medientechnisch Neue wird als Phantasie- und Sehnsuchtsland vorgeführt, das Dorothy letztlich nur im Traum besuchen kann, das uns Zuschauern aber filmisch nicht nur verheißen, sondern auch realiter geboten wird. Auch hier markiert die Farbe Rot in Gestalt von Dorothys roten Schuhen sowohl den Übergang zwischen den medialen Welten als auch zwischen einer kindlichen heilen Welt und der Reife der Erwachsenen, die eben auch Sexualität einschließt, denn Dorothys Geschichte ist erkennbar eine, wenngleich den damaligen Zensurvorgaben entsprechend versteckte Initiationsgeschichte.



Abbildung 4: Filmszene aus Garry Ross' *Pleasantville* (1998)



Mediennostalgische Rückgriffe erfolgen jedoch nicht nur innerhalb des Films oder zwischen Kino und Fernsehen. Der schon erwähnte Film *On connait la chanson* etwa bezieht sich nicht nur auf die Tradition des Filmmusicals, sondern auch auf die des französischen Chansons und seine phonographischen Aufnahmen. Weitere Medien könnten die Liste ergänzen, wie sich beispielsweise an Woody Allens *Radio Days* (1987) zeigen lässt, der die Reminiszenz an die Hochzeit des Radios vor dem Aufkommen des Fernsehens eng mit den persönlichen Erinnerungen des Erzählers verknüpft. In ähnlicher Weise vermischen Filme wie Giuseppe Tornatores *Nuovo cinema Paradiso* (1989) oder Ettore Scolas *Splendor* (1989) den Lebensrückblick eines Einzelnen mit seinen persönlichen Erinnerungen an das Kino in all seinen Facetten, an Gebäude, in denen Filme gezeigt werden bzw. an das Wanderkino der Frühzeit auf einem Lastwagen, an die Filme, die im Kino vorgeführt wurden, an die technischen Apparate, die dabei gebraucht wurden, usw. Andererseits gibt es auch Filme wie Agnès Vardas *Les cent et une nuits* (1995), in dem ein allegorischer ‚Monsieur Cinéma' aus seinem Gedächtnis heraus einer jungen Frau die Filmgeschichte präsentiert.

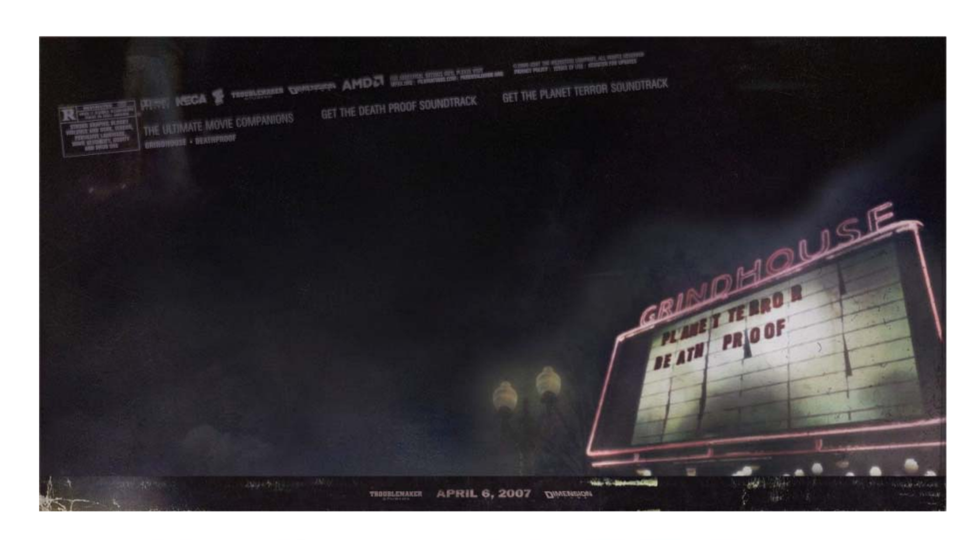
In Tornatores und Scolas Filmen werden allgemeine Geschichte, individuelle Lebensgeschichte und Mediengeschichte verbunden, wie etwa in *Splendor* das Ende des Zweiten Weltkriegs, die Heimkehr des Kinobesitzers und die Vorführung von Frank Capras *It's a Wonderful Life* (1946) zusammenfallen. Als der Protagonist sein Kino betritt, wird gerade die Schlussszene des Films gezeigt. Es ist Weihnachten, die soziale Gemeinschaft und der Held des Films sind versöhnt und alle singen zusammen *For Auld Lang Syne*. Dieses Lied wird am Ende des Films wieder aufgenommen, wenn die Dorfbewohner sich in dem alten, wegen Unwirtschaftlichkeit gefährdeten Kino versammeln, um es gegen den anrückenden Räumtrupp zu verteidigen. Die Szene wechselt von Farbe zu Schwarzweiß, und obwohl es Hochsommer ist, beginnt Schnee zu fallen. Wenngleich man sich heute wohl nur selten daran erinnert, so ist Weihnachten doch in seinem rituellen Kern der Versuch, etwas lange Vergangenes real und gegenwärtig zu machen, um an seinen Wirkungen partizipieren zu können. Die Weihnachtsszene aus *It's a Wonderful Life* verbindet den Niedergang eines Provinzkinos mit der Energie der Geschichte des Mediums Film, um ihm die Kraft zu geben, sich dem anstehenden Wandel zu widersetzen. Aber wie der Film *Splendor* ebenfalls zeigt, funktioniert dieses ‚greater than life' wiederum nur im Film. An dieser Stelle ist *Splendor* in hohem Grade nostalgisch in Bezug auf die frühere Bedeutung des Kinos und der Filmkultur, aber auch selbstreferentiell und reflektiert im Hinblick auf seine eigene Situation in der Mediengeschichte und die Art, wie diese hier nostalgisch verhandelt wird.

8 Nostalgie und technologische Modernität

Mediennostalgie ist aber nicht nur eine Angelegenheit von Modernisierungsverlierern, sondern kann mit Modernität und Faszination durch innovative Technik Hand in Hand gehen, wie sich an Robert Rodriguez Film *Planet Terror* (2007) und der dazugehörigen Verleihseite (http://www.grindhousemovie.net/index2.html; Abb. 5 bis 9) zeigen lässt. Der Film ist Teil eines zusammen mit Quentin Tarantino betriebenen Projekts, das eine Hommage an das amerikanische Grindhouse-Kino darstellt.[6] Grindhouse ist der Inbegriff eines billigen Kinos: niedrige Budgets, geringe technische und künstlerische Qualität der Produktionen, die in heruntergekommenen Kinos für ein anspruchsloses Publikum gezeigt wurden. Tarantino, der ja schon zuvor die Nobilitierung von medialem Trash zur ästhetischen Strategie erhoben hat, und Rodriguez machten zwei Filme, die ursprünglich auch zusammen als ‚double feature' gezeigt werden sollten, wie dies in den Grindhouse-Kinos üblich war. *Planet Terror* und Tarantinos *Death Proof* imitieren ihre Vorbilder bis hin zu Trailern für fiktive Filme und den technischen Unzulänglichkeiten bei der Vorführung analogen Filmmaterials wie Flickstellen, durchbrennende Filmstreifen etc. Die Verleihseite von *Planet Terror* steigert dies noch, indem auf der digitalen Plattform des Internets erst der verwackelte und unscharfe Beginn einer Filmvorführung mit Projektor und Zelluloidstreifen simuliert wird, wobei letzterer dann durchzubrennen und zu schmelzen scheint. Anschließend kommt man in die Eingangshalle eines recht schmuddeligen Kinos und kann sich wie in einem Computerspiel durch die weiteren Angebote klicken. Zugleich simulieren die gezeigten Bilder weiterhin die mediale Erscheinungsweise eines beschädigten analogen Films. Drei Ebenen überlagern sich also: die reale Ebene des digitalen computerbasierten Internets, die simulierte des analogen Films und die Darstellung eines Kinos als Bild des realen Vorführorts von Grindhouse-Filmen. Diese Präsentation zu Werbezwecken verweist darauf, dass es sich bei der Zielgruppe gerade nicht um Personen handelt, die eine Aversion gegen die neuesten Medien hätten, sondern vielmehr um ein relativ junges Publikum, das die Gegenstände der Hommage, die aus den sechziger und siebziger Jahren stammen, gar nicht oder wiederum nur über mediale Wiederaufführungen bzw. Reinszenierungen kennt.

6 S. zu den mediennostalgischen Aspekten dieses Projekts den Beitrag von Dominik Schrey in diesem Band.

Abbildung 5 bis 7: Bilder von der Verleihseite von Robert Rodriguez' Film *Planet Terror* (2007)



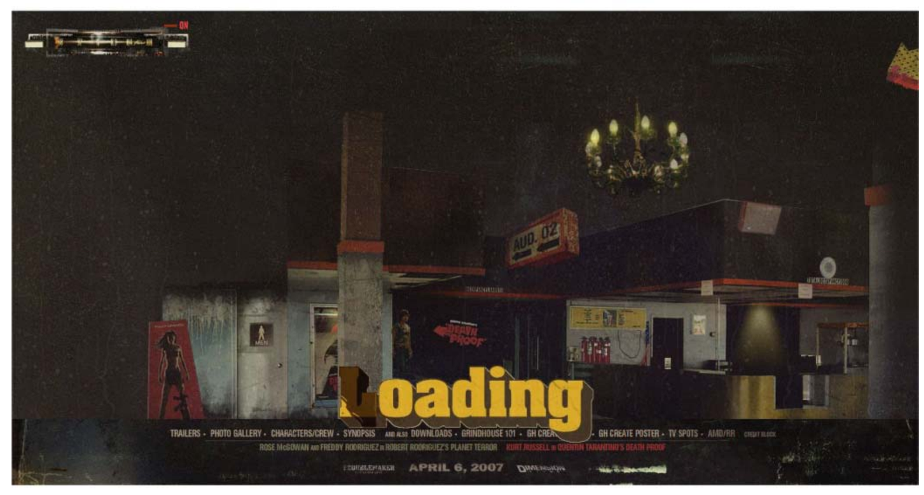




Abbildung 8 und 9: Bilder von der Verleihseite von *Planet Terror*





Mediennostalgie richtet sich nicht nur auf die materiellen Zeugnisse der Mediengeschichte, die in Archiven, privaten und öffentlichen Sammlungen aufbewahrt und in Museen und Ausstellungen gezeigt werden. Sie bezieht sich auch auf die jeweils spezifische Erscheinungs- und Darstellungsweise von Medien bzw. von geschichtlichen Entwicklungsphasen von Medien, also auf die Art, wie Medien uns die Welt präsentieren bzw. wie sie Welten eigener Art generieren. Medien widmen sich mehr und mehr solchen mediennostalgischen Akten, d.h. sie beziehen sich auf unterschiedliche historische Versionen ihrer selbst und setzen diese zu ihrem aktuellen Zustand und zu anderen Medien in Relation. Die analysierten Beispiele aus dem Bereich des Films zeigen diese Tendenzen auf und reflektieren sie zugleich. Unterhalb dieser vergleichsweise komplexen Ebene künstlerischer Produktion gibt es jedoch eine breite Palette mediennostalgischer Phänomene in den unterschiedlichsten Bereichen, und auch die Konzentration auf den Film sollte nur paradigmatischen Charakter haben.

Mediennostalgie findet sich bereits an frühen medienhistorischen Schwellen, etwa beim Übergang von der Manuskriptkultur zum Buchdruck in der Form der Camouflage von gedruckten Texten als Handschriften, und spielt eine wichtige Rolle im neuesten und sich am rasantesten entwickelnden Unterhaltungsmedium, dem Computerspiel.[7] Gerade Personen, die am aktuellen ‚state of the art' der digitalen Medien lebhaften Anteil nehmen, können nostalgische Sammler von Floppy Disks sein – das letzte Beispiel von Mediennostalgie, von dem ich gehört habe.

Literatur

Böhn, Andreas (2001): Das Formzitat. Bestimmung einer Textstrategie im Spannungsfeld zwischen Intertextualitätsforschung und Gattungstheorie. Berlin.

Böhn, Andreas (2005): Memory, Musealization and Alternative History in Michael Kleeberg's Novel *Ein Garten im Norden* and Wolfgang Becker's Film *Good Bye, Lenin!* In: Silke Arnold-de Simine (Hg.): Memory Traces: 1989 and the Question of German Cultural Identity. Oxford, S. 245-260.

Böhn, Andreas (2007): Nostalgia of the Media / in the Media. In: Nöth, Winfried; Bishara, Nina (Hg.): Self-Reference in the Media. Berlin/New York, S. 143-154.

Boym, Svetlana (2001): The Future of Nostalgia. New York.

Dika, Vera (2003): Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia. Cambridge.

Fischer, Volker (1980): Nostalgie. Geschichte und Kultur als Trödelmarkt. Luzern/Frankfurt a. M.

Fliedl, Gottfried (1990): Testamentskultur: Musealisierung und Kompensation. In: Wolfgang Zacharias (Hg.): Zeitphänomen Musealisierung. Das Verschwinden der Gegenwart und die Konstruktion der Erinnerung. Essen, S. 166-179.

Fliedl, Gottfried (Hg.) (1996): Die Erfindung des Museums. Bürgerliche Museumsidee und Französische Revolution. Wien.

Harper, Ralph (1966): Nostalgia: An Existential Exploration of Longing and Fulfilment in the Modern Age. Cleveland.

Hutcheon, Linda (2000): Irony, Nostalgia, and the Postmodern. In: Methods for the Study of Literature as Cultural Memory, Studies in Comparative Literature 30, S. 189-207.

Moran, Joe (2002): Childhood and Nostalgia in Contemporary Culture. In: European Journal of Cultural Studies, 5, S. 156-174.

Pflaum, Hans Günter (2003): Der diskrete Charme der Ostalgie: Wolfgang Beckers *Good Bye, Lenin!* konkurriert noch um den Berlinale-Bären und kommt schon ins Kino. In: Süddeutsche Zeitung 36 (13. Febr. 2003), S. 12.

Sprengler, Christine (2009): Screening Nostalgia. Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film. New York/Oxford.

Suominen, Jaakko (2007): The Past as Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. In: Andrew Hutchison (Hg.): The Future of Digital Media Culture. Proceedings of perthDAC2007. Perth, S. 15-25.

Whalen, Zach und Laurie N. Taylor, Hg. (2008): Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games. Nashville.

7 S. den Beitrag von Sebastian Felzmann in diesem Band.

Mediennostalgie als Medienkritik in W.G. Sebalds *Austerlitz* (2001)

Silke Arnold-de Simine

Sebalds Texte sind bekannt für ihren an die deutschsprachigen Erzähler des 19. Jahrhunderts angelehnten, anachronistisch anmutenden Ton, der gekennzeichnet ist durch den gemächlichen Rhythmus des Spaziergängers und Wanderers.[1] Mäandernde Sätze, eine altertümliche Diktion und mundartlich-oberdeutsche Einsprengsel erinnern an Autoren wie Keller, Stifter und Hebel, denen der Germanist Sebald denn auch mehrfach in literaturwissenschaftlichen Essays Tribut zollte.[2] Dieser von ihm selbst als Kunstsprache bezeichnete Stil (Zucchi 2007)[3] findet sein inhaltliches Pendant in einer nostalgisch-melancholischen Faszination durch überkommene kulturelle Institutionen, wie etwa Bibliotheken, Archive und Museen, sowie veraltete Medien. Dies gilt für alle Texte Sebalds, besonders aber für *Austerlitz* (2001), der Geschichte um Jacques Austerlitz' Versuch, seine vergessene und verdrängte Kindheit und Herkunft und damit auch seine ‚wahre' Identität zu rekonstruieren.

Der Protagonist war als Fünfjähriger durch einen Kindertransport von Prag nach London dem Holocaust entgangen und wuchs bei einem calvinistischen Ehepaar in Wales auf, das seine Herkunft nie zur Sprache brachte. Die traumatische Trennung von den Eltern und die gefühlskalte Umgebung des calvinistischen Predigerhauses führten nicht nur zu einem völligen Vergessen der eigenen Vergangenheit, vielmehr blendet der erwachsene Austerlitz lange Zeit die gesamte Geschichte des 20. Jahrhunderts und in ihrem Zentrum den Holocaust aus. Als Architekturhistoriker erforscht er die Bau- und Zivilisationsgeschichte des bürgerlichen Zeitalters, für ihn ist „die Welt mit dem Ausgang des 19. Jahrhunderts zu Ende" (Sebald 2001, S. 201). Indem er die Geschichte des 20. Jahrhunderts ignoriert, vermeidet er jede Konfrontation mit seinem

1 Der Erzähler und seine Protagonisten gehen zu Fuß oder benutzen öffentliche Verkehrsmittel wie Bus oder Bahn. Auto oder Flugzeug spielen hingegen keine Rolle.

2 Kapitel zu diesen Autoren finden sich in seinen drei Essaysammlungen *Die Beschreibung des Unglücks. Zur österreichischen Literatur von Stifter bis Handke*, *Logis in einem Landhaus. Über Gottfried Keller, Johann Peter Hebel, Robert Walser und andere* und *Unheimliche Heimat. Essays zur österreichischen Literatur*.

3 Allerdings stimme ich Zucchis These nicht zu, dass diese Atavismen dazu dienen, „die Erzählung mit einer Aura der Authentizität" (Zucchi 2007, S. 168) zu umgeben. Ich werde im Folgenden argumentieren, dass sie vielmehr zur Verfremdung beitragen.

eigenen Schicksal. In seinem Verhältnis zur Vergangenheit sind ontogenetische und phylogenetische Geschichte, individuelles und kulturelles Gedächtnis nicht nur verzahnt, sondern erscheinen eigentümlich auswechselbar.

Erst mit über fünfzig Jahren kommt Austerlitz zufällig seiner jüdischen Herkunft auf die Spur und beginnt aktiv zu recherchieren, um seine frühe Kindheit, an die er keine persönliche Erinnerung hat, und damit auch das Schicksal seiner natürlichen Eltern zu ergründen, über deren Verbleib er nur Vermutungen anstellen kann, denn die Spur seiner Mutter verliert sich mit deren Transport nach Theresienstadt, die Suche nach dem Vater endet erfolglos in Paris. Ab dem Zeitpunkt, ab dem Austerlitz beschließt, sich Zugang zu dieser bislang für ihn verschütteten Geschichte zu verschaffen, gibt er den Foren und Diskursen des kulturellen Gedächtnisses den Vorzug gegenüber der Erforschung seiner persönlichen Erinnerungen. Auf der Suche nach seinen „Verabredungen“ mit der Vergangenheit (Sebald 2001, S. 363) rekonstruiert Austerlitz seine frühe Kindheit nicht mit Hilfe von Psychotherapie oder hypnotischer Regression, sondern greift auf Speichermedien zurück, die als Träger des kulturellen Gedächtnisses das individuelle Gedächtnis ergänzen und erweitern. Dafür bedient er sich der unterschiedlichsten kulturellen Institutionen (Archiv, Bibliothek, Museum) und Medien (Text, Photographie, Film).

1 Die Medialität der Erinnerung

Die zentrale Frage in *Austerlitz* ist, wie man sich eine Vergangenheit erschließen kann, die der persönlichen Erinnerung, aus welchen Gründen auch immer, unzugänglich ist. Der Text führt verschiedene Versuche vor, sich ein Bild dieser Vergangenheit zu machen: So wird ein chaotischer Trödelladen mit dem systematischen Zugriff des Ghettomuseums in Terezín kontrastiert, zufällige Entdeckungen und Treffen werden einer gezielten Recherche wie etwa im Archiv in Prag gegenübergestellt, authentische Orte (wie Breendonk oder Terezín) und Objekte werden ebenso wie Beschreibungen (H.G. Adlers Buch über das Theresienstädter Ghetto; Adler 1955) herangezogen, verschiedene visuelle Medien wie etwa Photographie und Film werden getestet; das kulturelle Gedächtnis, wie es sich in Büchern findet (so etwa in Dan Jacobsons *Heshel's Kingdom*, 1998) wird durch das kommunikative Gedächtnis ergänzt, ‚oral history' wird in ihrer unidirektionalen Form (Radio) und als persönliche Kommunikation (mit dem alten Kindermädchen Věra) greifbar. Die Reise in die Vergangenheit und deren temporale Dimension wird als eine Reise durch den Raum (durch Europa) inszeniert und erlebt. Diese Strategien zeigen sehr unterschiedlichen Erfolg, doch letzten Endes gelingt es Austerlitz nicht, Bestandteile des mediatisierten kulturellen Gedächtnisses in die eigene Biographie zu integrieren. Einzig das kommunikative Gedächtnis, die Erinnerungen seines Kindermädchens Věra und seine Unterhaltungen mit ihr, schei-

nen ihn seiner Kindheit und seinen Eltern näher zu bringen. Aber auch Věras Erinnerungen gewähren keinen unvermittelten Zugriff auf die Vergangenheit, sondern sind vielmehr durchdrungen von ihren eigenen Kindheitserinnerungen, die wiederum medial geprägt sind: „Seit ich nicht mehr aus dem Haus gehen kann und darum fast nichts Neues mir mehr begegnet, sagte Věra, kehren die Bilder, die uns damals so sehr erfreuten, in zunehmender Deutlichkeit, quasi als Phantasien in mir zurück. Es ist mir dabei oft, sagte Věra, als schaute ich wieder, wie als Kind in Reichenberg einmal, in ein Diorama und sähe in dem von einem seltsamen Fluidum erfüllten Kasten die mitten in der Bewegung reglos verharrenden Figuren, deren Lebensechtheit sich, unbegreiflicherweise, ihrer extremen Verkleinerung verdankt. [...] Und nun geht mit solcherlei Reminiszenzen aus meiner Kindheit die Erinnerung zusammen an unsere von der Šporkova aus gemeinsam gemachten kleinseitigen Exkursionen.“ (Sebald 2001, S. 227f.) Věras Erinnerungen sind geprägt durch das Medium des Dioramas, also einer aus dem 19. Jahrhundert stammenden stimmungsvollen Simulation der Wirklichkeit. Věra ist zwar die einzige, die Austerlitz’ Eltern und ihn als Kind kannte, das bedeutet jedoch nicht, dass ihre Erinnerung nicht medial überformt ist.

Die Funktionen des individuellen Gedächtnisses werden in *Austerlitz* mehrfach mit Metaphern aus der Photographie, einem weiteren aus dem 19. Jahrhundert stammenden visuellen Medium, beschrieben: So ‚entwickelt’ Austerlitz seine Erinnerungen wie Photos und der Text schildert diesen ‚Entwicklungsprozess’, als dessen Resultat ein ähnlich unscharfes Bild entsteht wie die photographischen Reproduktionen, die in regelmäßigen Abständen in den Text eingefügt sind. Der Erzähler nimmt in diesem ‚Entwicklungsprozess’ die Rolle des Katalysators ein. In dem mühsamen Versuch, sich ein Bild von der Vergangenheit zu machen, erweisen sich veraltete Medien und verstaubte Bibliotheken als weitaus hilfreicher als deren zeitgemäße Varianten: So stößt Austerlitz bei seinem Aufenthalt in Terezín zufällig auf einen geschlossenen Trödelladen mit dem Namen Antikos Bazar. In den vier Schaufenstern befindet sich nur ein Bruchteil dessen, was Austerlitz als ‚Magazin’ bezeichnet – ein Begriff, der normalerweise für die Speicherräume eines Museums steht. Und obwohl er die Willkürlichkeit der dort ‚gestrandeten’ Objekte erkennt, reagiert Austerlitz auf die Schaufenster, als wären sie Vitrinen in einem Museum und als könnten sie miteinander in Beziehung gesetzt etwas über das Schicksal seiner Mutter im Theresienstädter Ghetto aussagen: „Als müßte aus irgendeinem von ihnen, oder aus ihrem Bezug zueinander, eine eindeutige Antwort sich ableiten lassen auf die vielen, nicht auszudenkenden Fragen, die mich bewegten.” (Sebald 2001, S. 279) Erst danach entdeckt er zufällig das erst kürzlich eröffnete Ghettomuseum, das ihn mit seiner Informationsfülle überwältigt und doch der Mutter nicht näher bringt. Das altmodische Prager Archiv, in dem Austerlitz an die Adresse seines früheren Kindermädchens Věra verwiesen wird, scheint aus der Zeit herausgefallen zu sein und gerade deshalb führt ihn der Besuch dort auf die richtige Spur. Im Kontrast dazu gerät Austerlitz’ Suche nach dem Vater in

der modernen Grande Bibliothèque in Paris, deren Architektur sich ihren Benutzern gegenüber als feindlich-abweisend zeigt, in eine Sackgasse.[4]

Im Unterschied zu modernen Geschichtsmuseen, die nicht mehr notwendig aus Sammlungen hervorgehen und die Objekte oft dazu benutzen, um ein vorgegebenes Narrativ zu illustrieren, fragt Sebald in seinen Texten – ähnlich wie die barocken Wunderkammern und Kuriositätenkabinette – vor allem nach den den Objekten selbst innewohnenden Geschichten: „Da die Dinge uns (im Prinzip) überdauern, wissen sie mehr von uns als wir über sie; sie tragen die Erfahrungen, die sie mit uns gemacht haben, in sich und *sind* – tatsächlich – das vor uns aufgeschlagene Buch unserer Geschichte." (Sebald 2000, S. 173) Das ästhetische Verfahren, das Sebald hier beschreibt und das auch *Austerlitz* zugrunde liegt, orientiert sich an einer obsolet gewordenen Sammlungs- und Ausstellungspraxis, die nach den versteckten Korrespondenzen im scheinbar Disparaten Ausschau hält und diese disparaten Objekte in räumlicher und zeitlicher Koexistenz präsentiert. Die Dinge „suggerieren Geschichten von Gebrauchszusammenhängen und wirken dabei trotz ihrer Überfülle gerade nicht akkumulativ. Sebalds Poetik entzieht somit die Dinge des Antikos Bazars der *klassischen Episteme* (Foucault) und lässt sie auf ihren Status als barocke Kuriositäten (‚curiositas') zurückfallen" (Finkelde 2007, S. 559).

Die Zeit wird nicht als eine lineare Konstante erlebt, sie verlangsamt sich für Austerlitz „im Gravitationsfeld der vergessenen Dinge" (Sebald 2001, S. 363). Der Text selbst basiert nicht auf einem chronologisch gedachten Narrativ, sondern – ähnlich wie in einer Sammlung – auf einer räumlichen Anordnung, die für das wie im Traum herumwandernde Erzählsubjekt unerwartete Begegnungen bereit hält, die auf unterschiedliche Zeitebenen verweisen. Raum wird auf diese Weise temporal, Zeit dagegen räumlich erfahren: So äußert Austerlitz den Wunsch, „dass die Zeit nicht verginge, nicht vergangen sei, dass ich hinter sie zurücklaufen könne, dass dort alles so wäre wie vordem." (Sebald 2001, S. 148)[5] Dies klingt zunächst nach waschechter Nostalgie, nach der Sehnsucht zurück in eine glücklichere, unschuldigere Zeit, in die Kindheit Austerlitz', vor dem Holocaust. Doch diese Kindheit kann aus dem Rückblick nur als eine zerstörte erlebt werden. Die Trauer, die aus diesen Zeilen spricht, gilt nicht nur der Verschlossenheit einer Zeit und der Irreversibilität ihrer Katastrophen, an de-

4 In der alten Bibliothèque Nationale dagegen lernt Austerlitz Marie de Verneuil kennen, mit der sich eine Liebesbeziehung anbahnt, die ihn, nach seinen eigenen Worten, aus seiner Einsamkeit hätte erlösen können.

5 Wie sehr sich die von Austerlitz geäußerte Befindlichkeit von der landläufigen Nostalgie für eine unschuldigeren Zeit unterscheidet, wird im Weiterlesen deutlich: „oder, genauer gesagt, dass sämtliche Zeitmomente gleichzeitig nebeneinander existierten, beziehungsweise dass nichts von dem, was die Geschichte erzählt, wahr wäre, das Geschehene noch gar nicht geschehen ist, sondern eben erst geschieht, in dem Augenblick, in dem wir an es denken, was natürlich andererseits den trostlosen Prospekt eröffne eines immerwährenden Elends und einer niemals zu Ende gehenden Pein." (Sebald 2001, S. 148)

nen wir Anteil, auf die wir jedoch keinen Einfluss mehr haben. Es gilt ihren Spuren, deren Verschwinden oder bewusste Auslöschung melancholisch stimmen, weil sie jede Idee von zivilisatorischem Fortschritt als Illusion erweisen und es gilt der Tatsache, dass die Hoffnungen der Vergangenheit durch die bereits eingetretene Zukunft unmöglich gemacht wurden: „Critical nostalgia allows the past to be retrieved differently: not as a single line leading from then to now but instead as a cluster of memories, desires, and possiblities that do not always lead in the direction of the present" (McDermott 2002, S. 405).

Daher ist die hier zum Ausdruck kommende Nostalgie keine unkritische Sehnsucht nach einer vorgeblich besseren Zeit, die aus dem Rückblick als eine ideale erlebt wird, sondern die Trauer um Menschen und deren Kultur, die Teil des eigenen Lebens hätte sein können, wenn sie nicht ausgelöscht worden wären.[6] Die Dinge – und dazu gehören auch die Photographien – sind oft die einzigen Zeugen dieser unüberbrückbaren Kluft. Gerade das Unscheinbare und Randständige hat die Fähigkeit, den Verlust und den Schmerz darüber anschaulich zu machen und für eine Vergangenheit einzustehen, die gewaltsam abgebrochen wurde (vgl. Spitzer 1999).

Die Porzellanfigur des Reiters etwa, der im Galopp ein junges, verzweifeltes Mädchen zu sich aufs Pferd zieht, die Austerlitz im Schaufenster des Antikos Bazar entdeckt (Abb. 1), ist nicht nur eine mimetische Darstellung des ephemeren Augenblicks der Rettung. Als Gegenstand, der die mit den Menschen vernichtete Kultur der assimilierten osteuropäischen Juden evoziert, rettet er diese vor dem vollständigen Verschwinden. Gleichzeitig hält die Porzellanfigur einen Moment fest, dessen Zukunft noch nicht vorgegeben ist, in dem sich das Schicksal der Figuren noch nicht entschieden hat. Die Trauer gilt dem, was hätte sein können und nicht dem, was war: „So zeitlos wie dieser verewigte, immer gerade jetzt sich ereignende Augenblick der Errettung waren sie alle, die in dem Basar von Terezín gestrandeten Zierstücke, Gerätschaften und Andenken, die aufgrund unerforschter Zusammenhänge ihre ehemaligen Besitzer überlebt und den Prozeß der Zerstörung überdauert hatten, so dass ich nun zwischen ihnen schwach und kaum kenntlich mein eigenes Schattenbild wahrnehmen konnte." (Sebald 2001, S. 281) Betrauert wird hier die Vorstellung einer Zukunft, die hätte eintreten können.

6 Svetlana Boym spricht von „critical nostalgia" und differenziert zwischen „reflective" und „restorative nostalgia": „Restorative nostalgia puts emphasis on *nostos* and proposes to rebuild the lost home and patch up the memory gaps. Reflective nostalgia dwells in *algia*, in longing and loss, the imperfect process of remembrance […] Restorative nostalgia manifests itself in total reconstruction of the past, while reflective nostalgia lingers on ruins, the patina of time and history, in the dreams of another place and another time." Boym 2001, S. 41.

Abbildung 1: Porzellanreiter im Schaufenster des Antikos Bazar



Die Trauer um den Verlust der Vergangenheit, nicht durch das Sterben, sondern durch die Auslöschung der Menschen und ihrer Kultur, findet Ausdruck in einer Ansammlung von Dingen, die als einzige Überreste aus der Vergangenheit in die Gegenwart hinüberreichen. Ihre Aufzählung hat Beschwörungscharakter, denn an ihnen hat vergangenes Leben seine Spuren hinterlassen, und es ist gerade die Zufälligkeit ihres ‚Überlebens' und ihrer Zusammenstellung, das sie für die Nachgeborenen interessant macht. Austerlitz erkennt diesen in der Gegenwart angeschwemmten ‚Trödel' als bedeutungsträchtige Objekte, deren absichtslose Zusammenstellung nicht nur etwas über die Vergangenheit verrät, sondern wie ein Orakel auch auf die Zukunft verweist. Doch die Tatsache, dass Austerlitz nicht versteht, was diese Objekte bedeuten, sie nicht ‚lesen' kann, verweist auf den Abbruch dieser einst lebendigen Kulturtradition: „Was bedeutet das Festtagstischtuch aus weißer Spitze, das über der Rückenlehne der Ottomane hing, der Wohnzimmersessel mit seinem verblassten Brokatbezug? Welches Geheimnis bargen die drei verschieden großen Messingmörser, die etwas von einem Orakelspruch hatten, die kristallenen Schalen, Keramikvasen und irdenen Krüge, das blecherne Reklameschild, das die Aufschrift *Theresienstädter Wasser* trug, das Seemuschelkästchen, die Miniaturdrehorgel, die kugelförmigen Briefbeschwerer, in deren Glassphären wunderbare Meeresblüten schwebten, das Schiffsmodell, eine Art Korvette unter geblähten Segeln, der Trachtenkittel aus einem leichten, hellleinenen Sommerstoff, die Hirschhornknöpfe, die überdimensionale russische Offiziersmütze und die dazugehörige olivgrüne Uniformjacke mit den goldenen Schulterstücken, die Angelrute, die Jagdtasche, der japanische Fächer, die rund um einen Lampenschirm mit feinen Pinselstrichen gemalte endlose Landschaft an einem sei es durch Böhmen, sei es durch Brasilien still dahinziehenden Strom? Und dann war da in einer schuh-

schachtelgroßen Vitrine auf einem Aststummel hockend dieses ausgestopfte, stellenweise schon vom Mottenfraß verunstaltete Eichhörnchen, das sein gläsernes Knopfauge unerbittlich auf mich gerichtet hielt.“ (Sebald 2001, S. 279f.)[7]

Während die Gegenstände im Antikos Bazar Austerlitz gleichzeitig bedeutungsträchtig und geheimnisvoll erscheinen, sich ihm aber nicht erschließen, zeichnen die Objekte im Ghetto-Museum ein so detailreiches Bild, dass es Austerlitz’ Fassungsvermögen übersteigt: „Ich sah Gepäckstücke, mit denen die Internierten aus Prag und aus Pilsen, Würzburg und Wien, Kufstein und Karlsberg und zahllosen anderen Orten nach Terezín gekommen waren, Gegenstände wie Handtaschen, Gürtelschnallen, Kleiderbürsten und Kämme, die sie gefertigt hatten in den verschiedenen Manufakturen, *genauestens* ausgearbeitete Produktionspläne und Pläne zur landwirtschaftlichen Nutzung der Grünareale in den Wallgräben und draußen auf dem Glacis, wo in *akkurat* voneinander getrennten Parzellen Hafer und Hanf angebaut werden sollten und Hopfen und Kürbisse und Mais. Bilanzblätter sah ich, Totenregister, überhaupt Verzeichnisse jeder nur denkbaren Art und endlose Reihen von Zahlen und Ziffern, mit denen die Amtswalter sich darüber beruhigt haben müssen, dass nichts unter ihrer Aufsicht verlorenging.“ (Sebald 2001, S. 283f., meine Hervorhebungen)

Die an keiner Stelle explizit werdende Kritik am Museum spricht sich aus in einem unterschwelligen Unbehagen gegenüber einer buchhalterischen Aufzählung der Verbrechen, die an den peniblen und akkuraten nationalsozialistischen Verwaltungsapparat gemahnt, den das Museum hier gewissermaßen reproduziert. Das Museum steht für die klassische Episteme, die Ordnungsschemata der 17. und 18. Jahrhunderts, der Trödelladen dagegen beruht auf anachronistisch anmutenden Analogie-Konzepten. Dem Trödel fehlt der Kontext, der ihn lesbar machen würde, es wird aber auch darauf verzichtet, ihn in ein universales Konzept einzuordnen. Die scheinbar willkürliche Ansammlung gestrandeter Objekte im Trödelladen wirkt human, weil sie auf die Leerstellen in der Überlieferung, auf den Verlust der Erfahrung und auf die Toten verweist, ohne diese auf ihren Opferstatus zu reduzieren. Der Trödelladen steht in der Nachfolge des anachronistisch gewordenen Kuriositätenkabinetts. Im Unterschied zum didaktisch orientierten Museum inspiriert er die Phantasie und löst unwillkürliche Assoziationen aus: „The experience in these places is not of history, ordered and systematic, but of memory, provocative and strange.“ (Smith 1998, o.S.) Deshalb erscheint der Trödelladen dem historischen Museum überlegen: Die Gegenstände im Museum sind Indikatoren einer vergangenen Zeit, der Trödel dagegen steht für den ewig sich wiederholenden Augenblick, in dem etwas verloren geht und gleichzeitig gerettet wird.

7 Während es Austerlitz nicht gelingt, sich aus diesen Überresten einen Zugang zur Vergangenheit zu verschaffen, wissen wir über den Entstehungshintergrund von Sebalds Texten, dass der Autor die von ihm in Bibliotheken, Archiven und Trödelläden gefundenen Spuren der Vergangenheit auf der Grundlage historischer Zusammenhänge, aber auch assoziativer und imaginativer Verknüpfungen für seine literarischen Texte zu Geschichten verwoben hat.

2 Erinnerungsmedien – Medien der Erinnerung

Austerlitz bevorzugt für seine Recherchen nicht nur museal anmutende kulturelle Institutionen, wie etwa das Prager Archiv, sondern auch altmodische Medien. Obwohl seine Nachforschungen in den Jahren 1993 – 1997 angesiedelt sind, spielen digitale Medien und das sich in diesen Jahren für den allgemeinen Gebrauch etablierende Internet überhaupt keine Rolle.[8] Vielmehr wird auch hier systematisch auf Medien des 19. und frühen 20. Jahrhunderts zurückgegriffen:[9] Die an den Anfang von *Austerlitz* montierten Augenpaare erscheinen wie Photographien, eines davon ist jedoch die Reproduktion eines Ausschnitts von einem Selbstporträt des Photorealisten Jan Peter Tripp, das durch die mangelhafte Reproduktionsqualität nicht von den eigentlichen Photos zu unterscheiden ist (Abb. 2).

Abbildung 2: Augenpaare



8 Die erste Volltext-Suchmaschine für das Internet war WebCrawler (1994). Vor WebCrawler wurden nur Webpagetitel durchsucht. Doch es war Lycos, 1993 als Universitätprojekt gegründet, das als erste Suchmaschine kommerziellen Erfolg hatte. Während der späten 1990er wurden sowohl Webdirectories als auch Internetsuchmaschinen populär.

9 Während eine englische Fernsehdokumentation zu den Kindertransporten und die darin vorgestellte Lebensgeschichte Susie Bechhöfers dem Autor Sebald wichtige Anregungen für die Figur von Austerlitz lieferten, ist es im Text eine zufällig in einem Antiquariat mit angehörte Radiosendung, durch die der Protagonist auf die sogenannten ‚Kinder' aufmerksam wird. Sebald selbst hat handschriftlich geschrieben, nie mit dem Computer gearbeitet, keine Emails geschrieben. Die Korrespondenz mit seiner Übersetzerin Anthea Bell wurde in Briefen geführt (vgl. ihr Interview mit Geoff Dyer, Independent on Sunday, http://readers.penguin.co.uk/nf/shared/WebDisplay/0,,213477_1_10,00.html).

Sebald leitet dieses Verfahren der Spiegelung und Verdoppelung von Photographien aus einem visuellen Initiationserlebnis in der Kindheit ab: „For me it has an effect that is familiar from my childhood: there were these ‚View-Masters' into which you could look. You had the feeling that with the body you are still in your normal bourgeois reality. With the eyes, however, you are already in an entirely different place: in Rio de Janeiro or at the passion plays in Oberammergau or whatever else could be seen at that moment. I always have the feeling with photographs that they exert a pull on the viewer and in this entirly amazing (ungeheuer) manner draw him out, so to speak, from the real world into an unreal world; that is, a world of which one doesn't exactly know how it is constituted but of which one senses that it is there." (Scholz 2000, o.S.; vgl. Scholz 2007, S. 105)

Der sogenannte *View-Master*, von dem Sebald hier spricht, ist ein handgehaltenes Betrachtungsgerät für stereoskopische Bilder, die auf einer runden Pappscheibe aufgereiht sind. Dieses bereits im 19. Jahrhundert entwickelte Verfahren basiert auf dem Prinzip, dass zwei leicht voneinander abweichende Photographien im Blick des Betrachters übereinandergeblendet werden und so einen 3D-Effekt erzeugen. Der *View-Master* hat zwei Gucklöcher mit kleinen Linsen und wird direkt vor die Augen gehalten, was eine große Nähe zwischen Gerät, Bild und Betrachter bewirkt. Ein Hebel ermöglicht das Weiterschalten zum nächsten Bild auf der Scheibe. Diese Form der Bedienung erhöht die taktile Qualität und die Intimität des Seherlebnisses.

Das Medium erzeugt beim Betrachter den Eindruck von räumlicher Tiefe und daher das Gefühl, den Bildraum betreten zu können. Daher zeigen die Scheiben oft Bilder von touristischen Zielen, als Ersatz für die in unerreichbarer Ferne liegenden Orte. Das Neue war die körperliche Unmittelbarkeit, die dieses Medium hervorbrachte, eine körperliche Form des Sehens: „The perception of the stereographic image was thus described as a kind of physical mimicry in which the eyes triggered the body and a set of actual moves were performed. […] There was no surface in the stereograph; surface yielded to spatial depth and to an experience of physical presence within the fictional space of the representation" (Nead 2007, S. 180).

Der *View-Master* wurde 1939 als eine Alternative zu gewöhnlichen Postkarten auf den Markt gebracht und seit den 1950er Jahren, wie so viele anachronistisch gewordene Technologien, vor allem als Kinderspielzeug vermarktet. Als Sebald mit dem *View-Master* experimentiert, ist das Kino längst zum visuellen Massenmedium avanciert und das Stereoskop nur noch eine altmodische Technologie, die lediglich Kinder verzaubert. Die Bilder fördern hier nicht so sehr die Illusion, ‚wirklich dort gewesen zu sein', sondern eine Art dritten Raum, dessen Unwirklichkeit seinen eigentlichen Reiz ausmacht. Denn die Bilder des *View-Masters* sind von einer unübersehbaren Künstlichkeit, die ein Kennzeichen des altmodischen Mediums ist. Diese Künstlichkeit wird zum Eigenwert, indem die Bilder nicht einfach einen ungebrochenen Blick auf die Welt erlauben, vielmehr schieben sich das Medium selbst und seine spezifische Weltwahrnehmung in den Vordergrund des ästhetischen Erlebnisses. Sebalds

Kindheitsreminiszenz konzentriert sich nicht so sehr auf die Orte, die er mit Hilfe des Stereoskops sehen konnte, sondern auf die Art und Weise der Wahrnehmung, die durch den Apparat vorgegeben ist. Die hier zum Ausdruck kommende Nostalgie bezieht sich nicht auf den ‚unschuldigen' und ‚unmittelbaren' kindlichen Blick, sondern auf die magische Qualität einer schon damals als veraltet geltenden Technik.

3 Das ‚haunted' Medium

Auch was die Abbildungen im Text betrifft, so werden diese nicht nur unterschiedslos in Schwarz-Weiß reproduziert – selbst den vorgeblich in der Erzählgegenwart geschossenen Photos werden keine farblichen Qualitäten zugesprochen.[10] Sebald hat zudem im Druckprozess bewusst auf technisch minderwertigen Reproduktionen von auffallender Unschärfe bestanden, die sich – im wörtlichen Sinne – in der Grauzone zwischen Fakt und Fiktion bewegen. Gleichzeitig gibt diese Unschärfe den Photographien eine geisterhafte Qualität, die an die Pioniertage der Photographie erinnert. „Die ersten Photographien zeigten oft Phantome, Menschen, die aufgrund der langen Belichtungszeiten nur als durchsichtige Schemen und schattenartige Gestalten durch das Bild geisterten." (Stiegler 2006, S. 167) In seinem Aufsatz *Campo Santo* spricht Sebald von dieser geisterhaften Qualität der (Schwarz-Weiß-) Photographie: Dort heißt es, die Photographie sei nichts anderes als „die Materialisierung gespenstischer Erscheinungen vermittels einer sehr fragwürdigen Zauberkunst" (Sebald 2003, S. 128).

Die Photographie als ‚Medium' in mehr als nur einem Sinne führt zurück in die sechziger Jahre des 19. Jahrhunderts. Der Glaube, mit dem neuen optischen Verfahren endlich den Beweis für bislang unsichtbare Phänomene wie etwa Geistererscheinungen erbringen zu können, führte zu einer Reihe von mechanisch-chemischen Manipulationen in photographischen Abbildungsprozessen, die man als erste Bildbearbeitungstechniken bezeichnen könnte und die oft in gezielt betrügerischer Absicht vorgenommen wurden. In der Geisterphotographie wird die Tatsache, dass die Photographie räumliche Anwesenheit bei zeitlicher Abwesenheit suggeriert, sozusagen beim Wort genommen.

Die ersten Geisterphotographien wurden durch William H. Mumler angefertigt, der mit seinen Aufnahmen eine Ikonographie der Geisterphotographie etablierte (Abb 3). Bei diesen Geisterphotographien handelt es sich um das Erscheinen von Lichtphänomenen oder Schatten menschlicher Gestalten auf Porträtaufnahmen oder auf Photos,

---

10 „I don't mistrust color in principle. It's just the case that it is easier to approach black and white photographs. Color photographs, if they are not done well, often tend to have the mark of the common, which is something that's almost never the case with reproductions in black and white. To me the discrete character of black and white has always been particularly attractive. Technical details are things that I've never seriously thought about." Scholz 2007, S. 104f.

die während spiritistischer Sitzungen aufgenommen wurden. Die Photos entstanden meist durch Doppelbelichtungen, indem bereits existierende Photos nochmals abphotographiert wurden und dieselbe Platte dann für eine Porträtaufnahme verwendet wurde (Gunning 1995, S. 65). Der im Jahr 1875 wegen Betruges gerichtlich verurteilte französische Photograph Jean Buguet versprach seinen Kunden, ihnen Aufnahmen anfertigen zu können, die sie mit verstorbenen Angehörigen zeigen. (Fischer 1997, S. 89f.) Diese Geister waren für die Porträtierten und oft auch für den Photographen nicht wahrnehmbar, nur die sensiblere Kamera konnte deren Anwesenheit in einer Form aufzeichnen, die sie für alle sichtbar machte.

Abbildung 3: Geisterphotographien[11]



11 Quelle: Krauss 1992, S. 13.

Echos dieses Verfahrens finden sich auch in den Photos, die in Sebalds Texte eingefügt sind. Im Photo des Trödelladenschaufensters erscheinen die dort ausgestellten Gegenstände solider als Austerlitz, der sich, dem Text zufolge, gleich einer flüchtigen Geisterscheinung als Photograph in der Schaufensterscheibe gespiegelt zwischen ihnen verfängt. In einer Umkehrung der Verhältnisse geht der lebende Austerlitz wie ein Gespenst zwischen den Gegenständen der Vergangenheit um. Gleichzeitig ist diese Spiegelung ein Vexierbild, da der Leser davon ausgeht, dass der Autor und nicht der fiktive Austerlitz dieses Photo aufgenommen hat und es daher Sebald selbst ist, der in der Scheibe reflektiert wird. In einer weiteren ‚Doppelbelichtung' hat sich das Autor-Subjekt mit seinem Protagonisten überlagert. Doch der Referent des visuellen Zeichens bleibt in dieser unscharfen Reproduktion ungreifbar und entzieht sich dem Betrachter.

Neben den Photographien ist auch der Film ein ‚haunted medium', das im Text eine wichtige Rolle spielt. Austerlitz' Recherchen nach einem Bild seiner Mutter, das er in seinem eigenen Gedächtnis nicht mehr finden kann, führen ihn zu dem Propagandafilm *Theresienstadt. Ein Dokumentarfilm aus dem jüdischen Siedlungsgebiet* (1944),[12] in dem die SS eine grotesk-verharmloste Version des Ghettolebens festhielt, die anlässlich eines Besuchs des Internationalen Roten Kreuzes am 23. Juni 1944 installiert worden war. Auch hier wird das Nachfolgemedium Film auf die Technik der Photographie zurückgeführt, indem Austerlitz die laufenden Bilder, die seine Wahrnehmung zu überwältigen drohen, auf Standbilder reduziert, in denen er jedoch nur Chimären seiner Mutter findet (Abb. 4).[13] Zudem verlangsamt er den vierzehnminütigen Ausschnitt des Films, den er über das Imperial War Museum ausfindig machen konnte, auf eine Stunde und versucht ihn gleichsam in seinem eigenen Tempo wie ein Buch zu lesen.

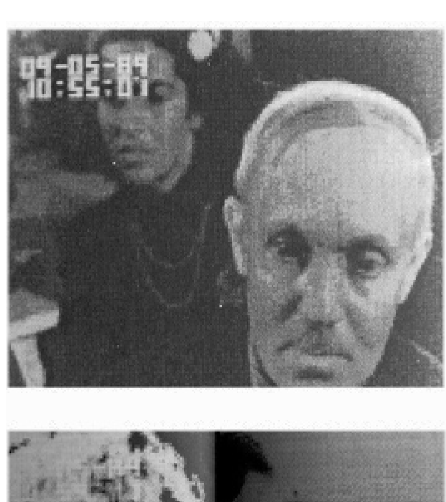
In der Verfremdung durch die Zeitlupenkopie wird offensichtlich, was der Film zu vertuschen sucht: Die zynische Polka klingt wie ein Begräbnismarsch und die Menschen des Ghettos erscheinen als Geister: „Ihr Gehen glich nun einem Schweben, als berührten die Füße den Boden nicht mehr. Die Körperformen waren unscharf geworden und hatten sich, besonders bei den draußen im hellen Tageslicht gedrehten Szenen, an ihren Rändern aufgelöst, ähnlich wie die Umrisse der menschlichen Hand in den von Louis Draget in Paris um die Jahrhundertwende gemachten Fluidalaufnahmen und Elektrographien." (Sebld 2001, S. 348f.)

12 Der Film ist auch unter dem zynischen Titel *Der Führer schenkt den Juden eine Stadt* bekannt. Für mehr Informationen über diesen Film vgl. Margry 1996.

13 Es ist auf einer Schwarz-Weiß-Photographie aus dem Prager Theaterarchiv, auf der das alte Kindermädchen Věra unzweifelhaft seine Mutter Agáta erkennen will. Durch Věra erfährt Austerlitz die Vorgeschichte, doch wie verlässlich sind Věras Erinnerungen? Věra war nicht im Lager und ihr Bericht endet mit dem Eintritt der Mutter in die Prager Sammelstelle. Weder Adlers Buch über Theresienstadt noch das Museum in Terezín geben befriedigenden Aufschluss über ihr Leben im Ghetto.

In einer Verkehrung zur manipulativen Geisterphotographie entlarven die Stills die Fähigkeit des Mediums Film, die menschliche Wahrnehmung gleich mehrfach zu überlisten. Die nun sichtbaren schadhaften Stellen des Filmstreifens (Abb. 5) legen nicht nur die materielle Grundlage des Mediums Film offen, sondern vermitteln zudem den Eindruck, dass der Film die Bewohner nicht so sehr abbildet als vielmehr auslöscht. Diese Auslöschung verweist nicht allein auf den ihnen bevorstehenden Tod, sondern auch auf den Versuch der Nationalsozialisten, jede Spur ihrer Existenz sowie des ihnen angetanen Verbrechens zu vernichten.

Abbildung 4 und 5: Stills aus dem NS-Propagandafilm *Theresienstadt*





Die Toten kehren wieder, nicht in den wohlausgeleuchteten modernen Museen und gestochen scharfen Reproduktionen, sondern im schummrigen Hell-Dunkel alter Photographien (vgl. Barthes 1985, S. 23f.). Ihre Erscheinungsweise mit verwischten Gesichtern und flackernden Rändern gleicht, Sebald zufolge, den „Gesichter[n] der Schauspieler in einem alten Film“ (Sebald 2003, S. 34).[14] Diese Geister erscheinen demnach „vorzugsweise dann, wenn die Technik so weit entwickelt ist, sie wahrnehmen und aufzeichnen zu können, und sie verschwindet, sobald die technischen Möglichkeiten der Medien weitgehend ausgeschöpft sind“ (Stiegler 2001, S. 125).

14 Dazu passt auch, dass der Filmvorführer in Bala, in dessen Kino der junge Austerlitz Wochenschauen sah, der Sohn des Geistersehers Evan war. Sebald 2001, S. 84.

Das Misstrauen gegenüber den modernen Medien speist sich auch aus deren Streben nach Unsichtbarkeit, aus der Illusion der Macht, die sie über die Vergangenheit zu haben meinen. Demgegenüber dienen die veralteten Medien in *Austerlitz* nicht dazu, sich durch deren Teilhabe einen möglichst ungebrochenen Zugang zur Vergangenheit zu verschaffen oder die Illusion aufrechtzuerhalten, dass sie Dokumente des Realen und unproblematische Repräsentationen einer vergangenen Wirklichkeit seien, sondern verweisen – ganz im Gegenteil – auf die Mediatisierung der Vergangenheit. Das Medium verschwindet nicht aus der Wahrnehmung, sondern es macht vielmehr auf sich aufmerksam. Aus diesem Grund sind es für Sebald gerade die veralteten Medien, die einen höheren Grad an Selbstreflexivität zu garantieren scheinen. Sebald benutzt deren frühere technologische Stufen zur Verfremdung der Medien und damit auch zur Verfremdung dessen, was sie vermitteln. Diesen Effekt hat auch die Kunstsprache, die er benutzt. In einem Interview mit Michael Silverblatt erklärt Sebald: „The old-fashionedness of the diction or of the narrative tone is therefore nothing to do with nostalgia for a better age that's gone past but is simply something that, as it were, heightens the awareness of that which we have managed to engineer in this century“ (Silverblatt 2007, S. 91).

Sebald zitiert Barthes (zustimmend), die Photographien seien „Relikte des fortwährend absterbenden Lebens. Was die Kunst von solchem Leichengeschäft unterscheidet, ist, dass die Todesnähe des Lebens ihr Thema ist und nicht ihre Sucht. Der Auslöschung der sichtbaren Welt in endlosen Serien der Reproduktion begegnet sie mit den Mitteln der Dekonstruktion der Erscheinungsformen.“ (Sebald 2000, S. 178) In dieser Form der kritischen Nostalgie wird die Kluft, die uns unwiderruflich von der Vergangenheit trennt, nicht vertuscht oder mittels eines kohärenten Narrativs, das der Protagonist anstrebt, überbrückt, sondern schmerzhaft bewusst gehalten: „Rather than attempting to restore the past, critical or reflective nostalgia uses the past to unsettle the present [… and to] disrupt seamless chronologies of past and present, as what should be far away becomes disconcertingly close. The consequence of this loss of perspective, perversely, is not to give the illusion of more immediate access to the past but rather to render it all the more irretrievable” (McDermott 2002, S. 403).

Im Zentrum von *Austerlitz* steht die traumatische Erfahrung der Auslöschung, des unvermittelten Bruchs und der Entfremdung. Auf der Grundlage dieser Erfahrung entsteht die Sehnsucht nach etwas, was nur als Verlorenes erlebt werden kann. Am Ende steht der Verzicht auf die Illusion einer möglichen Rückkehr, die immer auch als Heimkehr in eine Gemeinschaft (wie etwa die der Familie) vorgestellt wird, und die schmerzliche Einsicht in die Notwendigkeit dieses Verzichts, der betrauert wird. Der hier dargestellte Weg der kritischen und reflektierenden Nostalgie mündet für Protagonist und Erzähler in Vereinzelung und Melancholie.

Literatur

Adler H. G. (1955): Theresienstadt. 1941 – 1945. Das Antlitz einer Zwangsgemeinschaft. Geschichte, Soziologie, Psychologie. Tübingen.

Barthes, Roland (1985): Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie. Übersetzt von Dietrich Laube. Frankfurt a. M.

Boym, Svetlana (2001): The Future of Nostalgia. New York.

Finkelde, Dominik (2007): Wunderkammer und Apokalypse: Zu W.G. Sebalds Poetik des Sammelns zwischen Barock und Moderne. In: German Life and Letters 60/4, S. 554-568.

Fischer Andreas (1997): Bildteil ‚Okkulte' Fotografie. In: Andreas Fischer; Veit Loers: Im Reich der Phantome. Fotografie des Unsichtbaren. Ostfildern-Ruit, S. 27-103.

Gunning, Tom (1995): Phantom Images and Modern Manifestations. Spirit Photography, Magic Theater, Trick Films, and Photography's Uncanny. In: Patrice Petro (Hg.): Fugitive Images. From Photography to Video. Bloomington/Indianapolis, S. 42-71.

Krauss, Rolf H. (1992): Jenseits von Licht und Schatten. Die Rolle der Photographie bei bestimmten paranormalen Phänomenen – ein historischer Abriss. Marburg.

Margry, Karel (1996): Das Konzentrationslager als Idylle: ‚Theresienstadt' – ein Dokumentarfilm aus dem jüdischen Siedlungsgebiet. In: Fritz Bauer Institut (Hg.): Auschwitz: Geschichte, Rezeption und Wirkung. Jahrbuch 1996 zur Geschichte und Wirkung des Holocaust. Frankfurt a. M., S. 319-352.

McDermott, Sinead (2002): Memory, Nostalgia, and Gender in A Thousand Acres. In: Signs: Journal of Women in Culture and Society 28/1, S. 389-407.

Nead, Lynda (2007): The Haunted Gallery. Painting, Photography, Film, c. 1900. New Haven/London.

Sebald, W.G.(2000): Wie Tag und Nacht: Über die Bilder Jan Peter Tripps. In: Logis in einem Landhaus: Über Gottfried Keller, Johann Peter Hebel, Robert Walser und andere, Frankfurt a. M., S. 169-188.

Sebald, W.G. (2001): Austerlitz. München/Wien.

Sebald, W.G. (2003): Campo Santo. In: Sven Meyer (Hg.): Campo Santo. München/Wien, S. 19-38.

Scholz, Christian (2000): ‚Aber das Geschriebene ist ja kein wahres Dokument'. In: Neue Züricher Zeitung, Interview vom 14.11.1997, o.S.

Scholz, Christian (2007): 'But the Written Word is Not a True Document': A Conversation with W.G. Sebald on Literature and Photography. Übers. v. Markus Zisselsberger. In: Lise Patt (Hg.): Searching for Sebald. Photography after Sebald. Los Angeles, S. 104-109

Silverblatt, Michael (2007): A Poem of an Invisible Subject: Interview with W.G. Sebald. In: Lynne Sharon Schwartz (Hg.): The Emergence of Memory. Conversations with W.G. Sebald. New York et al., S. 77-91.

Smith, Charles Saumarez (1998): Museum as Memory Bank. In: Prospect 32, online unter: http://www.prospectmagazine.co.uk/1998/07/museumasmemorybank/

Spitzer, Leo (1999): Hotel Bolivia: The Culture of Memory in a Refuge from Nazism. New York.

Stiegler, Bernd (2001): Philologie des Auges. Die photographische Entdeckung der Welt im 19. Jahrhundert. München.

Stiegler, Bernd (2006): Bilder der Photographie. Ein Album photographischer Metaphern. Frankfurt a. M.

Zucchi, Matthias (2007): Zur Kunstsprache W.G. Sebalds. In: Sigrud Martin; Ingo Wintermeyer (Hg.): Verschiebebahnhöfe der Erinnerung. Zum Werk W.G. Sebalds. Würzburg, S. 163-181.

Mediennostalgie und Cinephilie im *Grindhouse*-Doublefeature

Dominik Schrey

„A certain nostalgia for cinema precedes its ‚death'. One doesn't – and can't – love the televisual or the digital in quite the same way." (Doane 2002, S. 228)

1 Kinokrisen

Wiederholt wurde in den letzten Jahren aus verschiedensten Gründen der ‚Tod des Kinos' proklamiert: etwa weil die in den Filmarchiven gelagerten Rollen sich langsam zersetzen und dem Medium so die Vergangenheit verloren geht (Usai 2001) oder weil die Filmindustrie nicht mehr wie früher zu begeistern weiß (Sontag 1996). Mehr als alles andere jedoch wird seit Mitte der 1990er Jahre die Konkurrenz zu interaktiven Medien wie dem Computerspiel, das neue Formen der Publikumsadressierung ermöglicht, als Todesstoß für das Kino wahrgenommen. Die Debatte ist indes keineswegs neu: Bekanntlich sollen nicht einmal die Brüder Lumière selbst an die künstlerische Zukunft ihrer Erfindung geglaubt haben, Ende der 1920er Jahre war dann die Befürchtung weit verbreitet, mit Einführung des Tons verspiele der Film sein – gerade erst zur Reife gelangtes – künstlerisches Potential und ab den 1960er Jahren stürzte die zunehmende Bedeutung des Fernsehens als ‚Leitmedium' das Kino in eine tiefe wirtschaftliche und ideelle Krise.

Bislang jedoch hat der Film alle diese Tode und Krisen ‚überlebt', sich an die stetig wechselnden Umstände assimiliert und mit der Entwicklung neuer Formate, Genres und Stile reagiert. Und auch die Institution Kino ist noch immer nicht ausgestorben, wenngleich sich auch hier im Laufe der Jahre tiefgreifende Veränderungen abgespielt haben und das Kino nur noch einer von mehreren möglichen Orten des Filmerlebnisses ist.

Die Mediengeschichte des Films orientiert sich üblicherweise sehr stark an solchen Zäsuren[1] und auch in den Filmen selbst werden die Konflikte zwischen alter und neuer Technologie oft ausgiebig verhandelt: „Periods of intense technological change are always extremely interesting for film theory because the films themselves tend to stage its primary question: *What is cinema?*" (Rodowick 2007, S. 9) Während und nach jeder dieser Umbruchsituationen gibt es Personen, die sich nach dem alten Zustand zurücksehnen und ihn zu konservieren – oder auch zu restaurieren – versuchen:[2] Regisseure wie Charlie Chaplin, der bis 1940 strikt darauf verzichtete, gesprochene Dialoge in seine Filme zu integrieren, oder der kanadische Regisseur Guy Maddin und andere, die selbst im beginnenden 21. Jahrhundert noch weiter versuchen, die Bildsprache des Stummfilms weiterzuentwickeln. Ähnliche Phänomene lassen sich auch bei dem sich aktuell vollziehenden Medienumbruch im Zuge der Digitalisierung beobachten.

Für einen solchen nostalgischen Rückbezug auf vergangene Manifestationen des Mediums Film sind natürlich eine ganze Reihe möglicher Gründe denkbar; etwa ästhetische Bedenken (z. B. wenn zugunsten des Chiaroscuro-Effekts auf Farbe verzichtet wird), ökonomische Faktoren (z. B. der Verzicht auf teure Technik) oder auch die Idee der Hommage an eine vergangene Epoche, die den eigenen visuellen Stil nachhaltig geprägt hat.[3]

Genau um diesen letzten Fall, den ‚romantisierenden' Blick auf das eigene Medium und seine Historizität, der einen Sonderfall des allgemeineren Phänomens der Selbstreferentialität im Film darstellt (Böhn 2007), soll es im Folgenden gehen, wobei mit Quentin Tarantinos *Death Proof* und Robert Rodriguez' *Planet Terror* (beide USA, 2007) zwei sehr heterogene Modi von Mediennostalgie[4] im Film analysiert werden, die im Rahmen eines Gemeinschaftsprojekts der beiden Regisseure entstanden sind und sich einen gemeinsamen Bezugspunkt teilen: das so genannte ‚Grindhouse-Kino'.

2 Grindhouse-Cinephilie

Mit dem amerikanischen Begriff des ‚Grindhouse Theaters', dem im Deutschen wohl am ehesten der Ausdruck ‚Schmuddelkino' entspricht, wurden in den USA die während des Kinobooms in den 1930er-Jahren gebauten kleinen Stadtkinos mit meist nur

---

1 Mit einigem zeitlichen Abstand werden jedoch nicht selten wieder Kontinuitäten über diese Einschnitte hinweg entdeckt. André Bazin (2004) etwa betont die Kontinuität visueller Stilrichtungen über den Umbruch zum Tonfilm hinweg.

2 „Outbreaks of nostalgia often follow revolutions", schreibt Svetlana Boym in ihrem Buch über die *Zukunft der Nostalgie* (2001, S. XVI). Zwar bezieht sie sich auf politische Revolutionen, doch auch in Hinblick auf medientechnische ‚Revolutionen' scheint die Aussage durchaus zuzutreffen.

3 Für eine ausführliche Darstellung möglicher Gründe für den Rückbezug auf überholte Technik im Allgemeinen vgl. den Beitrag von Kurt Möser in diesem Band.

4 Für eine ausführliche Erläuterung dieses Begriffs vgl. auch den Beitrag von Andreas Böhn in diesem Band.

einem Saal bezeichnet, die ab den 1960er-Jahren aufgrund der zunehmenden Konkurrenz zum Fernsehen gezwungen waren, auf Attraktionen zu setzen, die in dem neuen Medium nicht möglich waren: also vornehmlich Sex und explizite Gewalt im Wide-Screen-Format. Mit dem Aufkommen von Home Video verlagerte sich der Vertrieb dieser als ‚Exploitation-Filme' bezeichneten Produktionen jedoch zunehmend in die zahlreich entstehenden Videotheken, so dass auch der letzte Markt für die kleinen Kinos wegbrach. Beim Grindhouse-Film handelt es sich demnach nicht um ein Genre oder eine Epoche im engeren Sinne, sondern um eine bestimmte, historisch auf die 1960er und 1970er Jahre beschränkte Ausprägung des Kinodispositivs.[5]

Planet Terror und *Death Proof* waren ursprünglich nicht als eigenständige Produktionen gedacht und wurden in den USA zunächst auch nur gemeinsam als so genanntes ‚Double Feature' unter dem Titel *Grindhouse* aufgeführt, unterbrochen von Trailern für fiktive Exploitation-Filme und historisierender Kinowerbung.[6] Das erklärte Ziel des Projekts war die authentische Reproduktion eines typischen Kinoabends in einem Grindhouse-Kino; nicht nur durch die Wahl entsprechender Themen in den einzelnen Beiträgen, sondern vor allem auch durch die *Simulation* der spezifischen Projektionsbedingungen, die aufgrund des lieblosen Umgangs mit dem Celluloid und vor allem wegen des häufigen Abspielens der Kopien gewöhnlich katastrophal waren. Sowohl *Death Proof* als auch *Planet Terror* sind geprägt von ständig wechselnder Farbsättigung, Kratzern und anderen Bildstörungen sowie Jump Cuts bis hin zu angeblich komplett fehlenden Filmrollen und der damit verbundenen inhaltlichen Inkohärenz, die hier natürlich narrative Spielerei ist.

Die beiden Filme können daher trotz all ihrer Unterschiede, auf die noch einzugehen sein wird, als Prototypen einer neuen Spielart von Cinephilie verstanden werden: So wie die französischen Intellektuellen der *Cahiers du cinéma* in den 1950er-Jahren Spuren von Originalität und Kreativität in den Produktionen amerikanischer Studioregisseure fanden, entdeckten Tarantino und Rodriguez avantgardistische Techniken der Illusionsdurchbrechung und Selbstreflexivität ausgerechnet in der Ausschussware der Kulturindustrie. Ihre eigenen Filme lassen sich deshalb in vielerlei Hinsicht als Versuch verstehen, die Wertkategorien konventioneller Filmgeschichtsschreibung auf den Kopf zu stellen, indem sie sich ganz explizit nicht auf diejenigen Filme beziehen, die sich

5 Vgl. Baudry (2002), der den Begriff für die Filmtheorie geprägt hat. Mittlerweile ist jedoch eine weitere Fassung des Konzepts üblich: „Das Dispositiv ist ein Netzwerk von sozialen Konventionen, technischen Voraussetzungen und Dispositionen der Einbildungskraft, ein interdisziplinär beschreibbarer Schnittpunkt von Psychoanalyse, Medienästhetik, Soziologie und Technikgeschichte." (Lommel 2002, S. 66)

6 Angeblich sollen in den USA viele Zuschauer den Kinosaal bereits nach dem ersten Film verlassen haben, weil sie nicht wussten, dass ein weiterer folgen würde. Das *Double Feature* spielte nur einen Bruchteil seiner Produktionskosten wieder ein, weshalb die beiden Filme für den europäischen Markt getrennt und separat, dafür aber in längeren Schnittfassungen gezeigt wurden.

durch einen eigenständigen künstlerischen Wert auszeichnen, sondern auf die, die erst durch die spezifische mediale Vermittlungssituation eine eigene ‚Identität' bekommen.

Während Nostalgie- oder Retroprodukte in der Regel versuchen, ein perfektes oder sogar idealisiertes Original nachzuahmen, wird im *Grindhouse*-Doublefeature eine Ästhetik des Fehlers und der Bildstörung propagiert. Genau diese Fehlerhaftigkeit wiederum wird jedoch als Authentizitätssignal eingesetzt, was natürlich in hohem Maße paradox ist – insgesamt wurden 53 Millionen Dollar dafür ausgegeben, dass *Death Proof* und *Planet Terror* wie authentische B-Movies in schlechtem Kopienzustand aussehen. Es handelt sich also um Filme, die sich als Artefakte einer von ökonomischen Zwängen geprägten Vergangenheit ausgeben, dabei aber von genau diesen Einschränkungen befreit sind (vgl. Benson-Allott 2008). Diese Paradoxie macht das *Double Feature* zu einem interessanten Fall von Mediennostalgie im Film, denn die Hommage ist gleichzeitig Aktualisierung und Nekrolog, in ihrer Funktion ähnelt sie der Photographie, wie Roland Barthes sie beschreibt: als „Bild, das den Tod hervorbringt, indem es das Leben aufbewahren will" (Barthes 1989, S. 103). Das Grindhouse-Kino wird zwar reanimiert und erinnert mit einer Art ‚hyperrealem Exploitation-Film' (vgl. Anderson 2007) an sich selbst, doch nur um den Preis des Eingeständnisses, dass diese Simulation ökonomischer Nachteile in der Produktion nur noch als Multimillionenprojekt möglich ist und die Zeit der echten Grindhouse-Filme damit unwiederbringlich vergangen ist.

3 Nostalgia for the Analogue: *Death Proof*

Während einer Autofahrt unterhalten sich die Protagonistinnen von Quentin Tarantinos *Death Proof* über ihr Liebesleben; eine von ihnen berichtet, ihr neuer Verehrer habe ihr zum Geburtstag eine Musikkassette aufgenommen, was die Aufmerksamkeit ihrer Freundinnen erregt: „He made you a tape? Wait – he didn't burn you a CD? He made you a tape? Oh, that is so romantic! That sounds like the test of true love to me." Die Unterhaltung ist für die Filmhandlung zwar nicht weiter von Bedeutung, bringt aber dennoch in nuce die dem gesamten Film zugrunde liegende Idee zum Ausdruck: Wahre Bedeutung erlangen Liebesbekundungen erst dann, wenn sie nicht auf dem einfachsten Weg erbracht werden, sondern in irgendeiner Form mit Mühe und Aufwand verbunden sind. Die analoge Kassette, bei der die Zeit der Wiedergabe noch der Dauer der Aufnahme entspricht, kann daher in bestimmten Kontexten gegenüber der klangqualitativ überlegenen digitalen Audio-CD, die mit nur wenigen Mausklicks kompiliert wird, als das höherwertige Medium erscheinen.

Was für Musikstücke auf der Kassette in *Death Proof* aufgenommen sind, wird im Film nicht erwähnt und spielt auch überhaupt keine Rolle, denn hier ist offenbar das Medium selbst die Botschaft: Im Jahr 2007 ist die Geste, eine Audiokassette aufzu-

nehmen und zu verschenken, tatsächlich in jeder Hinsicht eine ‚romantische' Handlung. Der Schenkende verweigert sich dem digitalen Fortschritt und greift stattdessen zurück auf eine überholte, als überwunden geltende Technologie. Das Geschenk ist also genau deshalb ‚so romantisch', weil die Produktion einer Kassette rational betrachtet mit einem unnötig hohen Zeitaufwand verbunden ist, der sich zunächst nicht durch einen Mehrwert in anderer Hinsicht rechtfertigen lässt. Dennoch – oder gerade deswegen – ist uns die Kassette irgendwie sympathischer als die CD, sie wird aufgewertet durch eine diffuse Konnotation von Authentizität und Ehrlichkeit, begründet in der analogen Aufnahmetechnologie. Während das Magnettonband der Audiokassette ein beliebiges Klangereignis *kontinuierlich abbildet* und demnach in einem direkten Ähnlichkeitsverhältnis zu diesem steht, zeichnet die CD nur diskrete Proben bzw. *Samples* eines Klangs auf, die in Form von Zahlenwerten gespeichert werden. Jede Sekunde besteht aus knapp 88200 einzelnen Amplitudenwerten, deren *Resynthese* den aufgenommenen Klang streng genommen nicht wiedergibt bzw. *wieder-holt*, sondern lediglich *simuliert*.

Bei der Person, die dieses mediennostalgische Geburtstagsgeschenk der Kassette erdacht hat, handelt es sich bezeichnenderweise um keine in *Death Proof* selbst in Erscheinung tretende Figur, sondern um den Regisseur eines Films im Film, an dessen Dreharbeiten die Protagonistinnen beteiligt sind. Dieselbe romantische Attitüde, die diesen fiktiven Regisseur auszeichnet, beansprucht Tarantino auch für sich selbst. In gewisser Weise vermacht er seinem Publikum mit *Death Proof* ebenfalls eine altmodische Kassette: Der Film ist nicht auf digitalem Material gedreht, sondern auf klassischem 35-mm-Film und verzichtet nicht nur komplett auf digitale Spezialeffekte oder Nachbearbeitung, sondern reflektiert diese Tatsache auch wiederholt innerhalb der Filmhandlung.

Nicht zufällig ist die Hauptfigur ein gealterter *Car-Stuntman*, also ein durch den zunehmenden Einsatz von CGI (‚computer generated imagery') in der Filmproduktion überflüssig gewordenes Relikt einer vergangenen Ära, ein lebender Anachronismus, der seine angedeutete Impotenz zu kompensieren versucht, indem er junge Frauen mit einem zum ‚todsicheren' Stunt-Vehikel ausgebauten Muscle-Car[7] in tödliche Unfälle verwickelt. Gespielt wird dieser Stuntman von Kurt Russel, der selbst nicht richtig ins 21. Jahrhundert zu passen scheint und dessen Ruhm seit den 1980er Jahren konstant verblasste, bis Tarantino ihm diese nostalgische Rolle auf den Leib schneiderte. Fast die gesamte zweite Hälfte des Films besteht aus wilden Verfolgungsjagden mit artistischen Stunteinlagen, die stets auf ihren analogen, unverfälschten Status verweisen, da solche Stunts heute eben nicht mehr wirklich von *echten* Stuntmen ausgeführt werden,

7 Es handelt sich um einen *Chevrolet Nova* und einen *Dodge Charger*. Beide Autos werden im Film als mehrfach codierte Nostalgieobjekte behandelt. Einerseits bilden sie die Verbindung von der Filmgegenwart zur Zeit der Filme, auf die sich *Death Proof* bezieht, und andererseits stellen sie selbst Referenzen auf bestimmte Filme dar, indem sie etwa über dieselbe Lackierung oder dasselbe Nummernschild wie klassische Filmautos verfügen. Vgl. Singer 2007, S. 9.

sondern nur noch vor den Blue oder Green Screens der digitalen Effektschmieden *simuliert* werden. Nach seiner Meinung zu computergenerierten Bildern im Film gefragt, antwortete Tarantino 2004 in einem Interview, sein Motto sei: „Wenn wir es nicht in der Kamera machen können, können wir es gar nicht machen.“ (Körte 2004, S. 9)

Genau wie das Geschenk der analogen Kassette ehrliche, aufrichtige Zuneigung der Beschenkten gegenüber suggeriert, scheint Tarantino mit dem selbst auferlegten Verzicht auf digitale Effekte in den Actionszenen seine wahre ‚Liebe' zum Kino und dessen Geschichte zum Ausdruck bringen zu wollen. Schon seit dem Beginn seiner steilen Karriere wird Tarantino als cinephiler Manierist gehandelt, der die Filmgeschichte als gigantischen Ideenfundus begreift, aus dem man sich nach Belieben bedienen kann. Tarantinos Filme sind daher der Inbegriff dessen, was häufig als ‚postmodernes Zitatenkino' bezeichnet wird.[8] Seine letzten Filme gehen dabei noch einen Schritt weiter: Der Zuschauer muss die Filme, auf die Bezug genommen wird, in zunehmendem Maße gar nicht mehr kennen, um die Anspielungen als solche zu erkennen. Die Intertextualität in Tarantinos Filmen oszilliert stets zwischen den Polen Dekonstruktion und Rekonstruktion. *Death Proof* ist dabei der bislang melancholischste Film in seinem Werk und betont sehr stark den Aspekt der Rekonstruktion, was dazu führte, dass viele alte Fans vom – vermeintlichen – Ausbleiben der für Tarantino typischen Unterwanderung von Genrekonventionen enttäuscht waren. Auf den ersten Blick scheint der Film tatsächlich ein Pastiche im Sinne des amerikanischen Literaturtheoretikers Fredric Jameson zu sein,[9] der diese Praxis als den typischen Modus des postmodernen ‚Nostalgie-Films' beschreibt:

> Sie [die Parodie, D.S.] hat sich überlebt, und die seltsam neue Erscheinung des Pastiche, die Imitationskunst, nimmt langsam ihren Platz ein. Pastiche und Parodie sind Imitationen einer eigentümlichen Maske, Sprechen in einer toten Sprache. Pastiche ist die neutrale Praxis dieser Mimikry ohne die an ein Original gebundenen tieferliegenden Beweggründe der Parodie, ohne satirischen Impuls, ohne Gelächter […]. (Jameson 1986, S. 62)

Schon an diesem kurzen Zitat wird deutlich, dass Jameson das Aufkommen des Pastiche als negativen Effekt der neueren kulturellen Entwicklung bewertet. In der gesamten ‚Nostalgie-Welle' beobachtet er die Tendenz, „die ‚wirkliche' Geschichte durch die Geschichte verschiedener Stile“ (S. 65) zu ersetzen, wodurch erstere verloren zu gehen droht. Der Rückbezug auf vergangene Zeiten im Nostalgie-Film funktioniert nach Jameson in erster Linie über die Aktualisierung kultureller Artefakte und bleibt dementsprechend oberflächlich, eine kritische Auseinandersetzung mit der Vergangenheit findet nicht statt.

8 Vgl. etwa Ng 2005 oder die Aufsätze in Geisenhanslüke und Steltz 2006.

9 Vgl. Singer 2007, S. 9: „Tarantino has something of a penchant for repetition as a stylistic and narrative device: one might say his dominant mode is pastiche […].”

Jamesons Thesen werden vor allem in den USA seit ihrem Erscheinen sehr kontrovers diskutiert, wobei wiederholt darauf hingewiesen wurde, dass auch der Nostalgie-Film durchaus über kritisches Potential verfügen kann, indem er etwa subtil die mit der rekonstruierten Zeit verbundenen Denkmuster entlarvt (vgl. Dika 2003 und Sprengler 2009). Auch in *Death Proof* sind trotz aller Nostalgie durchaus genrekritische Züge zu finden: Dass eine multiethnische Gruppe von selbstbewussten Frauen ihren weißen Verfolger am Ende des Films minutenlang aufs Brutalste verprügelt, wäre im amerikanischen Kino der 1970er Jahre beispielsweise völlig undenkbar gewesen (vgl. Benson-Allott 2008, S. 20).

Tarantino versucht in *Death Proof*, den Carchase-Film der 1970er und 1980er Jahre originalgetreu nachzubilden – und zwar mit denselben Mitteln, die auch damals zur Verfügung standen, wenngleich befreit von den ökonomischen Einschränkungen dieser Zeit und mit einigen zurückhaltenden ironischen Brechungen. Sein Ziel ist es, dem Kinopublikum von heute die Begeisterung für eine Form von Kino zu vermitteln, die auf ihn selbst prägenden Einfluss hatte. Sein Ansatz ist insofern in gewisser Weise ein pädagogischer oder vielleicht besser: musealer, denn er behandelt sein ‚Exponat' – das Grindhouse-Kino – mit großem Respekt und nimmt Aktualisierungen nur dort vor, wo sie unumgänglich erscheinen, etwa in Bezug auf Genderfragen und Selbstreferentialität. Tarantino arbeitet also sozusagen nur oder zumindest überwiegend mit Originalbauteilen; er verwendet die Original-Muscle-Cars aus den 1970er Jahren, lässt einen abgehalfterten Schauspieler aus derselben Zeit die männliche Hauptrolle spielen, und wenn im Film ein Stunt lebensgefährlich aussieht, dann ist er das bei den Dreharbeiten auch tatsächlich gewesen. Selbst die Kratzer auf dem Filmmaterial wurden durch tatsächliches Zerkratzen und Zerschneiden des Filmnegativs erzeugt.

Paradoxerweise rekonstruiert Tarantino auf diese Weise und mit demselben Respekt auch die Respektlosigkeit der Grindhouses gegenüber dem Filmmaterial, das in den einzelnen Kinos teilweise nach Belieben umgeschnitten und entstellt wurde. So endet etwa der erotische Lap-Dance einer der Protagonistinnen des ersten Teils von *Death Proof* abrupt und mitten in der Bewegung – hier, so wird dem Zuschauer suggeriert, hat der Filmvorführer die besten Szenen für seinen Privatgebrauch aus der Filmrolle entfernt und diese danach einfach neu zusammengeklebt. Tarantino versucht damit sozusagen, den aktuellen Zuschauer die Faszination, die ein früherer Zuschauer – der virtuelle Filmvorführer – empfunden haben muss, nachempfinden zu lassen. Möglich ist dies nur indirekt, über die Auslassung bzw. über die willentliche Erzeugung dessen, was Drehli Robnik im Zusammenhang mit VHS-Kopien von Filmen als „textual ruins" bezeichnet: „Rental videos confront you with traces, ruined images, left behind by someone else's fascination by a moment." (Robnik 2005, S. 59) Dasselbe gilt natürlich auch für den Celluloid-Film, der prinzipiell ein ‚autodestruktives Medium' ist, da jedes Mal, wenn der Film durch den Projektor läuft, die Erosion des Materials fortschreitet (vgl. Rodowick 2007, S. 19). Während diese ‚Textruinen' bei der Benutzung von VHS-Kassetten oder Celluloid-Film jedoch mit der Zeit gleichsam

von selbst durch die Benutzung entstehen, handelt es sich bei dem, was Tarantino und Rodriguez in *Grindhouse* machen, sozusagen um die Erzeugung künstlicher Ruinen, die von vornherein schon so konzipiert sind, Verfall anzuzeigen, auch wenn dieser streng genommen (noch) gar nicht stattgefunden hat – in gewisser Hinsicht ist dieses Verfahren also durchaus dem Bau artifizieller Ruinen im 18. Jahrhundert vergleichbar. Die beiden Teile von *Death Proof* fallen sehr stark auseinander, sie sind geprägt von stark divergierenden Materialeigenschaften (Farbsättigung, Bildqualität etc.) und der Übergang von der ersten Hälfte zur zweiten ist so abrupt und radikal – z. B. verschwinden gerade erst eingeführte Figuren ohne weitere Erwähnung –, dass der Eindruck entsteht, dass es sich ursprünglich um zwei eigenständige Filme bzw. einen Film und seine Fortsetzung gehandelt haben muss, die am Schneidetisch nachträglich zu einem einzigen Film zusammengeführt wurden, wie es in der Zeit der Grindhouse-Kinos durchaus üblich war.[10]

4 The Missing Real: *Planet Terror*

Während solche selbstreflexiven Spielereien in Tarantinos *Death Proof* nicht kommentiert werden und auch kaum markiert sind – und daher auch nur einem Teil des Publikums überhaupt auffallen –, stellt Robert Rodriguez seine entsprechenden Verfahren in *Planet Terror*[11] geradezu überdeutlich aus: Bereits in der Titelsequenz des Films wird das Verbrennen eines Celluloid-Filmstreifens im Projektor nachgeahmt, um anzudeuten, dass der gerade gezeigte Tanz der weiblichen Protagonistin im wörtlichen Sinn ‚zu heiß' für die Darstellung ist (vgl. Benson-Allott 2008, S. 21) – was bei Tarantino dazu dient, die spezifischen Rezeptions- bzw. Projektionsbedingungen in den Film ‚hineinzuholen', gerät bei Rodriguez oft zur visuellen Metapher. Dadurch ist *Planet Terror* – zumindest vordergründig – wesentlich selbstreflexiver und vor allem selbstironischer als *Death Proof*, in vielen Momenten bewegt sich der Film sogar eindeutig im Bereich der Parodie, weil er die aus den Exploitation-Filmen bekannten Genremuster teilweise sehr stark überzeichnet.

Planet Terror setzt zudem viel deutlicher als *Death Proof* auf eine Ästhetik der Bildstörung, um den Eindruck eines tatsächlich alten, zu oft abgespielten (analogen) Films zu erzeugen. Doch im Gegensatz zu Tarantinos Film sind diese Bildstörungen – genauso wie der größte Teil der spektakulären Effekte und Stunteinlagen – hier komplett in der digitalen Nachbearbeitung entstanden, auch der Film selbst ist bereits auf hochauflösendem digitalem Material gedreht worden. Um einen authentischen Ein-

10 So wurden z.B. die ersten zwei Teile der trashigen japanischen Comicadaption *Kozure Ôkami* (1972) für die amerikanische Kinoverwertung zu einem einzigen Film umgeschnitten, teilweise sinnentfremdend synchronisiert und mit neuem Soundtrack versehen.

11 Vgl. auch den Aufsatz von Andreas Böhn in diesem Band.

druck von Celluloid in schlechtem Zustand zu erzielen, wurden für *Planet Terror* tatsächlich stark beschädigte Celluloidstreifen digitalisiert und am Computer so bearbeitet, dass nur noch die Kratzer übrig blieben, die dann im nächsten Schritt über das ursprünglich natürlich makellose digitale Filmbild gelegt wurden.

Rodriguez' Film simuliert also genau die materialen Gebrauchsspuren, deren völlige Abwesenheit das Digitale kennzeichnet und dieses in gewisser Weise als ‚unsympathisch' erscheinen lässt – so war z. B. nach der Einführung der CD immer wieder das Argument zu hören, die digitale Technik sei ‚steril' oder ‚kalt' im Vergleich etwa zur analogen Schallplatte. Das Digitale ist zu sehr Mathematik, um ‚organisch' oder gar ‚sympathisch' zu wirken. Rodriguez begegnet diesem Vorurteil interessanterweise mit noch mehr Mathematik, noch mehr Simulation und führt die Apologeten des Analogen und Imperfekten so in gewisser Weise vor, indem er zu zeigen versucht, dass das Digitale überlegen ist, weil es sogar authentischer analog aussehen kann als das Analoge selbst. Technischer Fortschritt und Rückbezug schließen sich hier nicht aus. *Planet Terror* gibt sich als analoger Film aus und setzt die moderne digitale Technik vor allem dafür ein, sich selbst zu verschleiern. Gleichzeitig jedoch verweist der Film auch selbstbewusst auf seine offensichtlichen digitalen Effekte, etwa wenn Rodriguez das rechte Bein seiner Hauptdarstellerin im Film amputieren lässt und durch ein Maschinengewehr ersetzt:

> This digital illusion might invite the exploitation cineaste to recall the prominent role of amputees in the early days of prosthetic effects, but it also highlights what those effects artists could not do, such as cut off an actress's leg and replace it with a gun. In short, *Planet Terror*'s insistence on its cinematic history is also the *raison d'être* of its special effects, turning the latter into a digital homage to both a bygone platform (celluloid) and a bygone genre (the exploitation film). (Benson-Allott 2008, S. 23)

Hier wird deutlich, wie sehr sich die Ansätze von Tarantino und Rodriguez unterscheiden: Während Tarantino ein ideales Original weitgehend zu *rekonstruieren* versucht und dabei mit erstaunlichem Ernst vorgeht, *simuliert* Rodriguez dessen Oberfläche, während er die Inhalte ironisch aktualisiert. Der museale Aspekt tritt dabei weitgehend in den Hintergrund, denn Rodriguez versucht nicht wie Tarantino, den Exploitation-Film der 1970er Jahre zu *wieder-holen*, sondern ihn in einer Orgie visueller Explikation zu überbieten.

Beide Filme stellen dieselbe bazinsche Frage: „Qu'est-ce que le cinéma?" Oder, wie David N. Rodowick die Frage umformulierte, um sie den aktuellen Gegebenheiten anzupassen: „What *was* cinema?"[12] Denn dass sich die Ontologie des Mediums – bzw. des Mediendispositivs – durch die Digitalisierung grundlegend verändert hat, steht außer Frage. Tarantino, ein Mediennostalgiker in jeder Hinsicht, trauert in *Death Proof* dem analogen und indexikalischen Charakter des Mediums Film nach, während Rodriguez,

12 Bazin 2004, Rodowick 2007, S. 24.

Abbildung 1: Laufstreifen in *Death Proof*



Abbildung 2: Klebespuren in *Death Proof*



Abbildung 3: Kratzer und grobe Körnung im digitalen Bild von *Planet Terror*



Abbildung 4: Simuliertes Verbrennen des Zelluloids in *Planet Terror*



Besitzer einer auf die Produktion von CGI spezialisierten Produktionsfirma, die Möglichkeiten digitaler Bildmanipulation zelebriert. Auf diese Weise wird der immer wieder beschriebene Grundkonflikt der Mediengeschichte des Films, nämlich der zwischen realistischer und formgebender Tendenz – sozusagen zwischen Lumière und Méliès – auf die Ebene der Ontologie selbst gebracht: Die *rekonstruierten* und die *simulierten* Bilder sind im direkten Vergleich nur dadurch zu unterscheiden, dass Rodriguez in *Planet Terror* den Einsatz von ‚pseudoanalogen' Gebrauchsspuren absichtlich so stark übertreibt, dass sie verdächtig, weil geradezu *zu* authentisch wirken.

Natürlich trifft der Vergleich der unterschiedlichen Auffassungen der klassischen Antipoden der Filmtheorie und -geschichte mit Rodriguez und Tarantino nur bedingt zu. Doch besonders in einer Hinsicht erweist er sich als erhellend: In den letzten Jahren hat sich in der Filmtheorie die Ansicht durchgesetzt, dass die Unterschiede zwischen den ‚bewegten Postkarten' der Brüder Lumière und den Phantasmagorien Georges Méliès' letztlich doch nicht so gravierend waren, da es beiden Tendenzen des frühen Films in erster Linie darum ging, visuelle Attraktionen[13] zu erzeugen, die ohne die bewegten Bilder nicht möglich gewesen wären. Ziel der Filme in den ersten Jahren des 20. Jahrhunderts war nicht das Erzählen von Geschichten, sondern die Präsentation der völlig neuen Möglichkeiten der Illusionserzeugung, wie der Filmwissenschaftler Tom Gunning schreibt: „The story simply provides a frame upon which to string a demonstration of the magical possibilities of the cinema." (Gunning 2006, S. 383) Genau derselbe Aspekt eint auch die gegenläufigen Ansätze Tarantinos und Rodriguez': Sowohl in *Death Proof* als auch in *Planet Terror* geht es nur sekundär um die erzählte Geschichte, die durch die angeblich fehlenden Filmrollen ohnehin Fragment bleibt, und primär um die Begeisterung für das Kino, um Cinephilie.

Beide Filme funktionieren vor allem über ihre Metaebene intertextueller Verweise und bestehen in gewisser Weise aus unzähligen Versatzstücken anderer Filme. Insofern ist auch Tarantinos dezidiert analoger Ansatz in *Death Proof* sehr eng mit dem digitalen Zeitalter verknüpft, aus dem heraus der Film einen nostalgischen Blick zurück in die Zeit ‚ehrlicher' Filmproduktion wirft. Die digitale Medienkultur ist nach Lev Manovich in erster Linie eine Archiv- bzw. Datenbankkultur, in der alle Diachronizität in Synchronizität aufgelöst ist und die verschiedenen Schichten der Vergangenheit gleichberechtigt nebeneinander aufbewahrt werden (2003, S. 360). Die modernen Medien – inklusive des Films – sieht Manovich als „battlefield for the competition between database and narratives" (2001, S. 234). Ähnlich wie sich nach Walter Benjamin „durch die Erfindung der Photographie der Gesamtcharakter der Kunst" (1991, S. 486) verändert hat, führt der Siegeszug des Computers nicht einfach dazu, dass ab einem gewissen Zeitpunkt die Filme digital werden oder bewusst darauf ver-

13 Vgl. die Aufsätze in Strauven 2006, v.a. den Nachdruck von Tom Gunnings Essay *The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, der ursprünglich 1986 erschien und eine Neubewertung der frühen Filmgeschichtsschreibung auslöste.

zichten, sondern er verändert grundlegend die kulturellen Praktiken, mit denen Daten verarbeitet und gespeichert werden, auch in den Bereichen, die zunächst nicht an der Entwicklung teilzuhaben scheinen. Die Auswirkungen der Digitalisierung lassen sich demnach nicht nur in den Filmen finden, die die neuen Möglichkeiten nutzen, sondern auch in solchen, die sich dieser Technik verweigern, aber dennoch in der einen oder anderen Weise auf sie reagieren müssen. Es spricht also einiges dafür, das, was Anderson als Tarantinos „mental film library" (2007, S. 13) bezeichnet, als Effekt der „Remix-Kultur" (Manovich 2005) des elektronischen bzw. digitalen Zeitalters zu betrachten und auch seine Methode der Bricolage in diesem Zusammenhang zu verstehen: als Verschmelzung von Datenbank und Narration.

Literatur

Anderson, Aaron C. (2007): Stuntman Mike, Simulation and Sadism in *Death Proof*. In: Greene, Richard; Mohammad, K. Silem (Hg.): Quentin Tarantino and Philosophy. How to Philosophize with a Pair of Pliers and a Blowtorch. Chicago/La Salle, IL, S. 13-20.

Barthes, Roland (1989): Die helle Kammer. Bemerkungen zur Photographie. Frankfurt a. M.

Baudry, Jean-Louis (2002): Das Dispositiv. Metapsychologische Betrachtungen des Realitätseindrucks. In: Pias, Claus et al. (Hg.): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard. Stuttgart, S. 381-404.

Bazin, André (2004): Die Entwicklung der Filmsprache. In: Ders.: Was ist Film? Hg. von Robert Fischer. Berlin, S. 90-109.

Benjamin, Walter (1991): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. Dritte Fassung. In: Ders.: Gesammelte Schriften. Unter Mitwirkung von Theodor W. Adorno und Gershom Scholem. Hg. v. Rolf Tiedemann und Hermann Schweppenhäuser, Band 1/2: Abhandlungen. Frankfurt a. M., S. 471-508.

Benson-Allott, Caetlin (2008): *Grindhouse*. An Experiment in the Death of Cinema. In: Film Quarterly 62/1, S. 20-24.

Böhn, Andreas (2007): Nostalgia of the Media / in the Media. In: Winfried Nöth; Nina Bishara (Hg.): Self-Reference in the Media. Berlin/New York, S. 143-154.

Boym, Svetlana (2001): The Future of Nostalgia. New York.

Dika, Vera (2003): Recycled Culture in Contemporary Art and Film. The Uses of Nostalgia. Cambridge, MA.

Doane, Mary Ann (2002): The Emergence of Cinematic Time. Modernity, Contingency, The Archive. Cambridge, MA/London.

Geisenhanslüke, Achim; Steltz, Christian (Hg.) (2006): Unfinished Business. Quentin Tarantinos *Kill Bill* und die offenen Rechnungen der Kulturwissenschaften. Bielefeld.

Gunning, Tom (2006): The Cinema of Attraction[s]: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. In: Strauven 2006, S. 381-388.

Hagener, Malte; de Valck, Marijke (Hg.) (2005): Cinephilia. Movies, Love and Memory. Amsterdam.

Jameson, Fredric (1986): Postmoderne. Zur Logik der Kultur im Spätkapitalismus. In: Andreas Huyssen; Klaus R. Scherpe (Hg.): Postmoderne. Zeichen eines kulturellen Wandels. Reinbek bei Hamburg, S. 45-102.

Körte, Peter (2004): ‚Am Ende kommt eine Pastetenfüllung heraus'. Ein Interview mit Quentin Tarantino über digitale Bilder, Entenpressen, Blutbäder und *Kill Bill*. In: Robert Fischer et al. (Hg.): Quentin Tarantino. Berlin, S. 7-10.

Lommel, Michael (2002): Dispositiv. In: Helmut Schanze (Hg.): Metzler Lexikon Medientheorie Medienwissenschaft. Ansätze – Personen – Grundbegriffe. Stuttgart/Weimar, S. 65f.

Manovich, Lev (2001): The Language of New Media. Cambridge, MA/London.

Manovich, Lev (2003): Soft Cinema. In: Jeffrey Shaw; Peter Weibel (Hg.): Future Cinema. The Cinematic Imaginary after Film. Cambridge, MA/London.

Manovich, Lev (2005): Black Box – White Cube. Berlin.

Ng, Jenna (2005): Love in the Time of Transcultural Fusion. Cinephilia, Homage and *Kill Bill*. In: Hagener; de Valck 2005, S. 65-79.

Robnik, Drehli (2005): Mass Memories of Movies. Cinephilia as Norm and Narrative in Blockbuster Culture. In: Hagener; de Valck 2005, S. 55-64.

Rodowick, David Norman (2007): The Virtual Life of Film. Cambridge, MA/London.

Singer, Felix (2007): Kierkegaard avec Tarantino: Notes on Repetition in *Death Proof*. In: Velox. Critical Approaches to Contemporary Film 1/1, S. 7-14.

Sontag, Susan (1996): The Decay of Cinema. In: The New York Times, 25.02.1996.

Sprengler, Christine (2009): Screening Nostalgia. Populuxe Props and Technicolor Aesthetics in Contemporary American Film. New York/Oxford.

Strauven, Wanda (Hg.) (2006): The Cinema of Attractions Reloaded. Amsterdam.

Usai, Paolo Cherchi (2001): The Death of Cinema. History, Cultural Memory and the Digital Dark Age. London.

Playing Yesterday: Mediennostalgie und Videospiele

Sebastian Felzmann

Man kann es durchaus ein wenig absurd finden, dass ein Medium wie das Videospiel,[1] das in seiner Form jeher von einer bestimmten Sorte von Überbietungsgestus und seiner beständigen Fortentwicklung lebt, inzwischen eines der am stärksten nostalgisch verklärten Medien ist. Dennoch gibt es mittlerweile eine ganze ‚Bewegung', welche sich dem Retrogaming verschrieben hat, also der Auseinandersetzung mit ‚veralteten' Spielen und sogar Zeitschriften und Online-Publikationen, welche genau diesen Nischenmarkt bedienen.[2] Wie lässt sich also dieser scheinbare Widerspruch zwischen Innovationswille und Sehnsucht nach früheren Zeiten und Formen erklären?

1 Die Entwicklung der Spiele: Von *Pong* zu *Crysis*

Je schneller ein Medium sich weiterentwickelt und je ausgeprägter damit die Differenzen zwischen den medialen Produkten einzelner Epochen sind, desto größer ist anscheinend dessen nostalgisches Potential. Dies ist besonders bei den Videospielen zu beobachten, die einem permanenten Wandel unterworfen sind und die damit jeweils eine spezifische Zeitspanne definieren und anzeigen.

Wie Swetlana Boym in ihrer Untersuchung zur Nostalgie bereits konstatierte, ist Nostalgie eine rückwärts gerichtete Kraft gegen die Tendenzen der Moderne. Je mehr sich etwas in immer schnelleren Abläufen ändert, desto mehr sehnt man sich nach

1 Hier und im Folgenden wird die Rede von Videospielen sein. Damit ist jede Form von Bildschirmspiel gemeint, welches an einem elektronischen Gerät mit Hilfe eines Interfaces gespielt wird. Zwar wird manchmal zwischen Computerspielen, welche auf Heimcomputern und PCs gespielt werden und Videospielen, welche vorrangig auf Automaten und Konsolen beheimate sind, unterschieden. Diese Unterscheidung auf der Begriffsebene ist jedoch für meinen Untersuchungsgegenstand ohne Bedeutung.

2 Seit 2005 erscheint in England das Magazin *Retro Gamer*, welches sich völlig alten Spielen sowie den Gruppen, die um sie entstehen, widmet. Alte Ausgaben lassen sich zudem auf der Internetpräsenz des Magazins lesen: http://www.retrogamer.net. Zudem können die Nutzer dieser Seite eine ‚Profilkarte' anlegen, in welcher sie ihre eigenen Spielerfahrungen schildern und sich über Spieleklassiker mit anderen Nutzern austauschen.

dem Alten und dessen Zustand: „Progress didn't cure nostalgia, but exacerbated it.“ (Boym 2001, S. XIV) Damit kann die im Bereich der Computerspiele inzwischen sehr stark ausgeprägte Tendenz zur Nostalgie durch deren rasante Entwicklung erklärt werden. Zwischen *Pong* (Magnavox 1972)[3] und *Crysis* (Electronic Arts/Valve 2007) liegen lediglich knapp fünfunddreißig Jahre Computergeschichte. Die Unterschiede zwischen beiden Spielen sind aber so gravierend wie die zwischen steinzeitlicher Höhlenmalerei und der Malerei des Realismus und zeigen, wie rasant und nachhaltig der Fortschritt verlief und weiter verläuft, welchem das gesamte Dispositiv Videospiel unterliegt.

Die Möglichkeiten der Verbesserung der Ästhetik im Bereich der Darstellung der Simulation der künstlichen Welt mit ihren Begebenheiten und Regeln verdoppeln sich nach Moores Gesetz im Schnitt alle achtzehn Monate.[4] Denn innerhalb dieses Zeitraumes schreitet die Halbleitertechnik soweit voran, dass sich in der Regel die doppelte Anzahl der Transistoren auf einer CPU integrieren lässt und damit deren Leistungsfähigkeit stetig steigt.

Die Schlüsselvokabel dabei ist Simulation. Heutige Spiele sind in der Lage, Realitätseindrücke mit einer hinreichend großen Genauigkeit zu simulieren, so dass fast eine photorealistische Präsentationsweise möglich ist. Spiele wie das bereits erwähnte *Crysis* liefern ihren Spielern eine äußerst wirklichkeitsgetreue Abbildung des fiktiven Spielraums, in welchem die gleichen physikalischen Gesetzmäßigkeiten zu herrschen scheinen, wie sie auch in der Realität des Spielers anzutreffen sind. Dieses trägt mit zu einer glaubwürdigen Darstellung bei, was eben erst durch die gesteigerte Rechenleistung der aktuellsten Prozessorgenerationen möglich wurde. Der Begriff Videospiel legt dabei exakt den Fokus auf jene Ebene dieser plurimedialen Form, welche in den vergangenen Jahrzehnten am meisten fortentwickelt wurde, nämlich auf das ‚Video', also die Präsentation der Bildebene:

> Der Fetisch aller Videospieler war lange Zeit die sogenannte Textur. […]. Es gibt einen Ästhetizismus in der elektronischen Spielekultur, der an die Dekadenz des späten neunzehnten Jahrhunderts erinnert. Hier dominiert wie damals das Genießen einer reinen Äußerlichkeit […]. Hauptsache, die Texturen werden immer dichter, mikroskopischer, halluzinatorischer – um irgendwann noch intensivere optische Reize auszustrahlen als die fade und grobkörnige Außenwelt. (Rosenfelder 2008, S. 169)

Betrachtet man also die Unterschiede in der Darstellung von *Pong* und *Crysis* (Abb. 1 und 2), so lässt sich auf der semiotischen Ebene eine wichtige Unterscheidung treffen – die Ästhetik von *Pong* ist vor allem signifikanter Natur. Die einzelnen Spieleele-

3 In Ermangelung einer verbindlichen Zitierweise von Videospieltiteln habe ich mich entschieden, nach dem Titel in Kursiv den Publisher, also ‚Verleger' und das Jahr in Klammer anzugeben. Da die Videospielindustrie noch wesentlich arbeitsteiliger als etwa der Film organisiert ist, bietet sich diese Darstellungsweise an.

4 Vgl. Warnke 2005, S. 24: „Moores Gesetz sagt nämlich, dass sich alle 18 Monate die Packungsdichte bei Mikroprozessoren und Speicherchips verdoppelt.“

mente verweisen zwar auf die Realität, aber die ikonische Relevanz ist von untergeordneter Bedeutung. Es werden keine Realitätseindrücke simuliert, vielmehr werden die Bezüge zwischen den Elementen der Präsentation und der Wirklichkeit durch den Nutzer selbst hergestellt: Zwei rechteckige Balken, welche bewegt werden können, werden vom Spieler als Schläger interpretiert, ein viereckiges Objekt, das ‚geschlagen' werden kann, stellt einen Ball dar usw. *Crysis* wiederum kann eine glaubwürdige Welt simulieren: Die Oberflächen der Objekte, die Texturen, wirken, als würde man eine Photographie von realen Orten betrachten, das Zusammenspiel von Licht und Schatten entspricht dem realer Verhältnisse usw. Verkürzt ausgedrückt: *Crysis* verweist nicht auf Gegenstände der Welt, sondern stellt diese dar. Daher kann man sagen, dass die Entwicklung der Ästhetik der Videospiele von einer ursprünglich abstrakten Darstellung zu einer immer konkreteren Simulation von Realitätseindrücken verläuft.

Abbildung 1: Screenshot *Pong*[5]

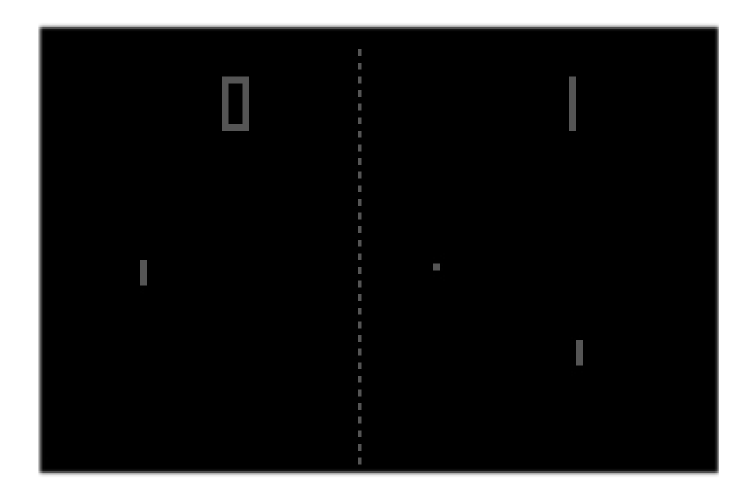


Abbildung 2: Screenshot *Crysis*[6]



5 Quelle: wikimedia commons, Urheber Bumm13, kein Copyright da gemeinfrei.
6 Quelle: Offizielle Homepage zum Spiel unter http://www.ea.com/games/crysis.

Zugleich können mit den wachsenden technischen Möglichkeiten auch die Regelsysteme und die künstliche Intelligenz der Gegner immer komplexer gestaltet werden, da die hierfür nötigen Ressourcen bereit stehen. Hier lässt sich also eine umgekehrte Entwicklung beobachten: Die Regeln werden immer abstrakter, da sie dem Spieler immer mehr Freiheiten dabei belassen, das Ziel zu erreichen, also das Spiel zu gewinnen. So bestand der Regelsatz für *Pong* aus lediglich einem Satz:[7] „Avoid Missing Ball For High Score" (Mertens/Meißner 2006, S. 50). *Crysis* als Vertreter einer neuen Generation von ‚Egoshootern'[8] jedoch lässt dem Spieler eine große Freiheit bei der Erreichung des Ziels des Spiels, die bedrohlichen Außerirdischen auszuschalten. Wie der Spieler dabei vorzugehen hat, in welcher Reihenfolge er bestimmte Aufgaben erledigen muss, welche Objekte er dazu kombinieren kann und muss, wie er seine Artefakte und Waffen einzusetzen hat usw. unterliegt jedoch einem äußerst komplexen Regelsatz. Zwar lässt sich eine extrem vereinfachte Grundregel finden: Eliminiere alle Gegner und überlebe dabei, indem du dir verschiedene Waffen, Objekte, Hilfsmittel, physikalische Gesetzmäßigkeiten und die Beschaffenheit der Welt zu nutze machst. Aber dieser Grundregel ist noch ein weiteres Dutzend Regeln einbeschrieben, welche wesentlich komplexer und offener sind als jene, welche die ursprünglichen Pong-Automaten zierte.

Nostalgie ist nun – wie bereits in der Einführung dieses Sammelbandes erläutert – eine spezielle Form des konstruktiven Erinnerns, sie stellt die Sehnsucht nach einem Ort oder Zustand da, der so, wie er erinnert bzw. ersehnt wird, nicht mehr vorhanden ist oder niemals existierte. Nostalgisches Sehnen ist damit durch den Verlust des ursprünglichen Objekts der Begierde gekennzeichnet. Man sehnt sich nach etwas zurück, an das man verklärte Erinnerungen besitzt, dabei sind diese memorialen Bilder jedoch kein Garant dafür, dass der ersehnte Zustand jemals auch wirklich so bestanden haben mag. Zugleich ist diese Art des Sehnens und Erinnerns hochgradig selektiv und lässt nur jene Elemente zu, welche mit die Sehnsucht befördern. Nicht umsonst gibt David Lowenthal im Tagungsband *The* Imagined Past – History and Nostalgia seinem Aufsatz den Titel Nostalgia Tells it, Like it Wasn't (Lowenthal 1989, S. 18-32).

Die Mediennostalgie im Bereich des Computerspiels etwa verklärt die häufig frustrierenden technischen Probleme, mit welchen sich die Anwender abmühen mussten, und die oftmals sehr simpel gestrickten Spielprinzipien, welche sich – wie bereits oben beschrieben – inzwischen wesentlich weiter entwickelt haben. Dabei ist es die Beschaffenheit der Spiele, welche sie zu einem besonders geeigneten Medium für eine nostalgische Auseinandersetzung macht: Videospiele sind lediglich gespeicherte Daten. Daher existiert die Fiktion, dass es jederzeit möglich wäre, das Medium wieder zu rezipieren, solange die jeweiligen Plattformen verfügbar sind. Hierbei liegt aber auch

7 Zumindest der Satz der extradiegetischen Regeln, also jener, welche dem Spieler mitgeteilt wurden und zumeist nur eine Abstraktion der Programmroutinen der Videospiele sind.

8 Zum Genre der Egoshooter vgl. Pohlmann 2007, S. 12.

eines der Grundprobleme des sogenannten Retrogamings: Die nötige Hardware ist – wie bereit beschrieben – einem beständigen Entwicklungsprozess unterworfen, dementsprechend schnell veraltet und wird von neueren Systemen abgelöst. Demnach ist es nach einem bestimmten Zeitraum fast nicht mehr möglich, die ‚klassischen' Videospiele in ihrem ursprünglichen Zustand zu spielen, hält man nicht die nötigen Spielesysteme aus beinahe dreißig Jahren vorrätig. Zwar ist es inzwischen möglich, fast jedes System zu emulieren – sprich, eine virtuelle Abbildung davon auf einem handelsüblichen PC zu schaffen – aber diese Abbildungen des ursprünglichen Systems stimmen natürlich nicht mehr mit der Orginalhaptik[9] der Vorbilder überein bzw. weisen in der Darstellung eine andere Materialität auf. Die Rückkehr zum ursprünglichen ‚Ort' im Boymschen Sinne ist nicht mehr möglich: „Modern Nostalgia is a mourning for the impossibility of mythical return, for the loss of an enchanted world with clear borders and values." (Boym 2001, S. 8) Denn Videospiele erschaffen eine Art doppelter Raumstruktur, welche in ihrer Komplexität nicht mehr vollständig reproduziert werden kann: Der Raum des Spiels, der Diegese, welche durch die Daten auf dem jeweiligen Datenträger und die Programmstruktur bestimmt ist und in welchem der Spieler mit seinem Stellvertreter, dem Avatar, agiert (S1), ist in den Raum der Rezeptionssituation eingelagert (S2). Beide Räume sind wiederum in der natürlichen Welt angesiedelt. Spielen ist auch ein soziales Phänomen, da gerade in den Frühphasen des Gamings Spieler eben nicht vereinzelt sich mit dem Medium auseinander gesetzt haben, sondern in kleineren Gruppen oder Gemeinschaften, da die Technik schlichtweg zu teuer war bzw. viele Spiele zu zweit an einem Gerät spielbar waren: „Viele Spieler berichten davon, dass sie mit mehreren vor einem Computerspiel gesessen haben […]. Zum einen schauen Spieler einander beim Spielen zu, zum anderen spielen sie mit- und gegeneinander." (Butler 2007, S. 129) Die mediennostalgische Auseinandersetzung mit früheren Spielen führt deshalb oftmals zu einer Enttäuschung, da der Raum S1 zwar – solange die nötige Hardware verfügbar ist – jederzeit wieder aufgerufen werden kann, der Raum S2 durch die Änderung des Kontextes – der Nutzer wächst an seinem Spiel, verändert sich selbst und auch sein Umfeld unterliegt einem Wandel – jedoch nicht mehr in seiner ursprünglichen Situierung reproduziert werden kann. Hier findet sich nun eine wichtige Schnittstelle zur mediennostalgischen Verklärung: die soziale Eingebundenheit des Spielens in einen ursprünglichen Kontext.

9 Zur Bedeutung von Emulatoren und virtuellen Systemen vgl. Payne 2008, S. 51-68.

2 Die verweigerte Rückkehr

Nostalgie und damit Mediennostalgie als Unterkategorie ist – folgt man Maurice Halbwachs' These von der Soziogenese des Gedächtnisses – ein soziales Phänomen. Möchte man dessen Ausprägungen untersuchen, so muss man vor allem auf das Medium schauen, das seinen Nutzern ermöglicht, direkt miteinander zu kommunizieren, zu interagieren und die betrachteten Medienprodukte zentral zugänglich zu machen: das Internet. Dort lassen sich direkt aufgezeichnete Äußerungen von Medienproduzenten und -rezipienten beobachten und auf ihren nostalgischen Gehalt hin auswerten. Zugleich ist es dezentrales Speichermedium für Medienprodukte. Meine Betrachtung des Phänomens Mediennostalgie im Bereich der Videospiele und seiner spezifischen Ausprägung Retrogaming setzt daher vor allem auf Beispiele aus dem Internet, da dieses das primäre Kommunikationsmittel der Mediennostalgiker darstellt. Mediennostalgie im Bereich des Videospiels oder, wie Jaakko Suominen in seiner Arbeit schrieb, „Gaming Nostalgia" (Suominen 2008), kann verschiedene Ausprägungen besitzen. Bei einer nur oberflächlichen Untersuchung gerät man schnell in ein sehr ausdifferenziertes Geflecht von verschiedenen Manifestationen. Um sich dabei also Klarheit zu bewahren, ist es notwendig, zwischen zwei – hier noch sehr grob von einander geschiedenen – Formen zu trennen:

Verklären Nutzer im kommunikativen Erinnerungsakt ein bereits existierendes mediales Produkt (hier das Videospiel) nostalgisch oder findet eine Auseinandersetzung über ein mediales Produkt statt, dass bereits nostalgisch geformt und geprägt wurde? Letzteres bedeutet, dass es in seiner Form auf den früheren Zustand des Dispositivs und seine direkten oder indirekten Vorgänger verweist und damit die Entwicklung des Mediums durch den Verweis auf den früheren Kontext deutlich macht und zugleich davon lebt, auf frühere Verhältnisse zu verweisen. In diesen Bereich fallen etwa die von Matthew Thomas Payne untersuchten ‚Plug and Play'-Spielekonsolen (vgl. Payne 2008, S. 51-68), welche es dem Nutzer erlauben, Spiele des ‚Golden Age of Video Games'[10] in ihrer fast ursprünglichen Gestalt neu zu erleben, sowie die Retro Remakes, welchen ich zum Schluss diese Beitrags einen eigenen Abschnitt widmen möchte.

Die Rezipienten des Mediums werden durch die Entwicklungen des Mediums, das sie über einen spezifischen Zeitraum nutzen, in Bezug auf ihre Erwartungshaltung an das Medium geprägt. Sie erlernen die Rhythmen der Spiele, lernen ihre Genreregeln und -konventionen kennen, verstehen, wie die einzelnen Teile der verschiedenen Serien aufeinander aufbauen und erwerben dabei ein spezifisches Wissen um das Funktionieren der Spiele. Videospiele zeichnen sich zugleich durch einen spezifischen Überbie-

10 Mit dem Begriff ‚goldenes Zeitalter' wird die erste Hochphase der Videospielindustrie zwischen der Markteinführung des VCS von Atari, der Hochphase der Video-Spielautomaten und dem ersten Niedergang 1983, markiert durch den Verkauf von Atari von Warner Communications an Commodore, bezeichnet. Vgl. hierzu Kent 2001, S. 123-151.

tungsgestus im Bereich der Ästhetik bzw. der Darstellung aus. Von einem Nachfolger eines Spieles wird immer erwartet, dass er ‚besser' aussieht als sein Vorgänger. Dieses liegt in der Tatsache begründet, dass bei den Games wie bei kaum einem anderen Medium ein Großteil des Spaßes in der Auseinandersetzung über die technischen Möglichkeiten des Mediums generiert wird: Die Steigerung des Realismusgrades in Bezug auf Darstellung und physikalische Gesetzmäßigkeiten generiert erst den möglichen Spieleraum, innerhalb welchem der Spieler sich ausprobieren kann, bei gleichzeitiger Stagnation des Plots oder des Regelwerks. Besonders innerhalb des Genres – sofern man von einem solchen reden kann – der Egoshooter ist dieser Überbietungsgestus zu beobachten. Da der Spieler hier aus der ‚First Person'-Perspektive spielt, also sein Bildausschnitt mit dem Blickfeldes seines Avatars in der virtuellen Welt zusammen fällt, steigert der Realismusgrad die Möglichkeiten der Immersion. Zugleich ändert sich wenig innerhalb der Bestimmungen des Genres: Der Spieler ist, meistens auf sich alleine gestellt, als Einzelkämpfer unterwegs, der sich seinen linearen Weg innerhalb einer feindlichen Umwelt durch eine große Anzahl an Gegnern bahnen muss. Dabei gilt immer die gleiche Spielregel: Reagiere schneller als es der Gegner kann und schalte ihn zuerst aus. Insofern ist es daher ohne Bedeutung – wenn man es nur auf dieses Prinzip reduziert –, ob man nun *Doom1* (id Software 1993) oder *Doom3* (Activision 2004) spielt. Dieser Überbietungsgestus treibt dabei die technologische Spirale wieder an, da die immer bessere Simulation der Realitätseindrücke die Attraktivität der neuen Spiele ausmacht. Das heißt, dass z. T. erst ein Spiel kreiert wird und danach die Spieler ihre technische Ausrüstung aufstocken müssen, um dieses Spiel ohne Einschränkungen genießen zu können. Der beständige Prozess der Fortentwicklung erhält damit zusätzliche Nahrung. Damit ist einer der prägendsten Momente derjenige, an dem ein Nutzer zum ersten Mal mit einem Videospiel einer bestimmten Gattung in Kontakt kommt. Hier spielt dann eben nicht der Plot oder die Vermittlung bei einer späteren nostalgischen Verklärung eine Rolle, sondern das Moment des ersten Erlebens einer Spieleerfahrung:

> In this sense, the nostalgia felt for video games is not nostalgia for a past state before the trauma of the games disrupted us, but a desire to recapture that mind-altering experience of being in a game for the first time. It is a yearning for liminality itself – for the moment of transition. (Fenty 2008, S. 23)

Dieser technischen Entwicklung untergeordnet findet sowieso eine nur langsam voranschreitende Evolution der Vermittlung von Geschichten, also des Plots statt. Ähnlich wie der Film in seinen frühen Anfangsjahren neigen viele Spiele dazu, vor allem eine Demonstration des technisch Machbaren in der visuellen Umsetzung dazustellen, wobei keinerlei Sorgfalt auf die Vermittlung einer anspruchsvollen und packenden Geschichte mit den Mitteln des Mediums gelegt wird. Vielmehr findet sich vor allem eine intermediale Übernahme von Formen des Erzählens, wie sie auch in anderen Medien bereits vorhanden sind und praktiziert werden, also Off-Erzähler, Textein-

blendungen, Zwischensequenzen im Stile kleinerer Kurzfilme und Ähnliches. Genuine Erzählformen des Computerspiels harren noch ihrer Entwicklung und lassen sich bisher nur in Ansätzen beobachten.[11]

Mediennostalgie im Bereich der Videospiele kann somit etwa als Verlangen und Wiederholen des ersten Moments des Spielens von Games aus den späten Siebzigern bzw. frühen Achtzigern verstanden werden und somit eine Sehnsucht nach dem speziellen audiovisuellen Stil der frühen achtziger Jahre, des ‚goldenen Zeitalters' und der Videospiel-Ikonen, wie etwa *Pacman* (Midway Games 1980), *Donkey Kong* (Nintendo 1981) und Ähnlichem. Hier wird das nostalgische Sehnen zu einem Teil des Mainstreams der Populärkultur, der beständig schon vorhandene Elemente aufgreift und neu kombiniert. Allerdings ist der Stil der achtziger Jahre nur eine mögliche Facette innerhalb des Feldes der Gaming Nostalgia. Je nach dem, zu welchem Zeitpunkt ein Nutzer mit einem spezifischen System, also einer Kombination aus Hardware und Software in Kontakt kam, ergibt sich eine andere Prägung. Daher ist Retrogaming auch recht schwer auf eine Epoche festzulegen. Mit dem Ausdruck kann sowohl die Auseinandersetzung mit Spielhallen-Automaten der späten Siebziger, Heimcomputer-Systemen von Commodore, Atari und anderen aus den Achtzigern oder Spiele-Konsolen von Nintendo, Sony und Sega aus den frühen Neunzigern gemeint sein.

Retrogaming als Begriff zu definieren stellt den Forscher daher vor einige Probleme, denn die Geschichte der Video- und Computerspiele lässt sich in mehrere große Epochen teilen. Retrogaming als Beschäftigung mit alten Medienprodukten ist demnach sehr schwer auf einen spezifischen Zeitraum einzugrenzen, erst recht bei einem sich so rasant entwickelnden Medium wie dem Videospiel. Generell kann man daher Retrogaming als die Tätigkeit bezeichnen, welche sich mit dem Spielen und Sammeln alter Spiele bzw. deren Hardware auseinander setzt. James Newmann definiert Retrogaming als „present-day gaming with the genuine, 1970s and 1980s and the early 1990s game devices and applications. Secondly, it means the use of emulators in playing the games." (Zit. n. Suominen 2008, o.S.) Petri Saarikosi legt den Definitionsrahmen weiter aus und integriert dabei auch die soziale bzw. kollektive Komponente, welche das Nostalgische auszeichnet: „A general term for subcultures that appreciate old computer games. This phenomenon includes collecting old games and game devices as well as their active playing." (Ebd.)

Damit setzt sich Retrogaming als Ausdruck einer spezifischen Mediennostalgie auf drei Ebenen der fortlaufenden Entwicklung der Spiele entgegen: Erstens sehnt es sich nach der spezifischen Ästhetik des audiovisuellen Stils zum Zeitpunkt einer ersten Konfrontation mit den Spielen, zweitens nach der Einfachheit der Regeln der frühen

---

11 Zudem äußern sich einige Forscher sehr skeptisch, ob bei Videospielen überhaupt von einem interaktiven Erzählen gesprochen werden kann, wie es anderer Stelle oftmals vorkommt, da der Spieler ja nur zwischen den einzelnen Elementen der Erzählung interagiere. Vgl. ausführlich hierzu Mertens 2004, S. 272-288.

Medienprodukte, welche immer abstrakter werden, und drittens will es sich schließlich mit seinen Anhängern bewusst gegen die Vertreter des Mainstreams absetzen, also die Subkultur bedingt durch den Anspruch im Zugang erhalten. Gerade die Zugänglichkeit heutiger Spiele ermöglichte ja erst den hohen Verbreitungsgrad, welchen die Videospiele erfahren haben. Damit konnten sich die Spieler der frühen Jahre nicht mehr als eine wie auch immer geartete Avantgarde auffassen und begreifen. Man musste plötzlich nicht mehr auf fundierte Hard- und Softwarekenntnisse zurückgreifen, um bestimmte Spiele auf den Computern zum Funktionieren zu bekommen. Dieses ‚Eingeweihtenwissen' war bis dato eine Art Zugangsvoraussetzung, welche zugleich die Sondergruppe der Spieler nach außen abschloss. Sehr schön lässt sich dieser selbstgewählte Anspruch in der Spielerbiographie *Extra Life* von David S. Bennahum beobachten: „I don't know how many kids where out there with me over the wires those nights, but we must have been a minority within a minority." (Bennahum 1998, S. 83f.)

3 Beispielanalyse: „Das Arbeiten auf Kommandozeilenebene" und „nostalgic expression"

All diese beschriebenen Äußerungsformen der Mediennostalgie im Bereich der Computerspiele lassen sich sehr gut in einem archetypischen Forumseintrag auf der Internetseite www.chip.de nachlesen, welcher hier in Auszügen wiedergegeben werden soll. Als Auslöser der Diskussion über die ‚gute alte Zeit' diente eine von einem Autor erstellte Rangliste der – seiner Meinung nach – besten Spiele unter MS-DOS, also dem letzten nicht-graphischen Betriebssystem vor den verschiedenen Vertretern mit einer GUI[12] auf intel-kompatiblen X86-Rechnern und verweist damit auf eine Epoche der Videospiele zwischen ca. 1993 und 1998.

12 Nach MS-Dos waren die meisten neuen Betriebssysteme mit einer sog. GUI ausgestattet. Dieser englische Fachausdruck steht für *Graphical User Interface* und bezeichnet eine graphische Schnittstelle, wie sie für den heutigen Nutzer alltäglich ist. Dabei symbolisieren Icons und graphische Menüs ganze Prozessabläufe und können intuitiv mit der Maus bedient werden. Dem gegenüber stehen Betriebssysteme, bei denen der Nutzer noch per Hand Befehle in die Kommandozeile eingeben muss, welche dann bestimmte Resultate zur Folge haben.

Auszüge aus dem Foreneintrag:[13]

User: Rob_LD
Datum: 05.08.2007, 12:56

> Ich vermisse das Arbeiten auf Kommandozeilenebene. Einziges Überbleibsel sind 4 DINA4 Seiten Ausdruck meiner damaligen Autoexec.bat und config.sys. Wobei das verfrachten von Programmteilen in den HIMEM noch das geringere Übel war. Richtig Kopfschmerzen machte da schon das laden der CD-Rom-Treiber. Ich sage nur:
> Code:
> DEVICE=c:\Mitsumi\ /D:MSCD000
> MSCDEX.EXE: /D:MSCD000 /M:5 /E /V /L:F
> Gruss
> Rob_LD

User: Matroxfan
Datum: 05.08.2007, 14:26

> Haha beim Thema Mitsumi krieg ich schon Kopfschmerzen. Hatte da aber komoscherweise weniger Probleme. Schlimm waren diverse Soundkarteneinstellungen. Ich sag nur das Schwarze Auge2 und CD Sound OMG! Was hab ich gefrickelt.

User: dabbelspeed
Datum: 07.08.2007, 16:41

> ja das hatte was... kann mich gut dran erinnern, hatte mit dem cd-treiber aber auch weniger probleme, eher mit dem soundkartentreiber und den vielen einstellungen (irq, dma,...). ganz gefinkelt hat man sich dann mühsam ein eigenes bootmenü zusammengefummelt wo für jedes spiel die optimale speichereinteilung geladen wurde. war echt ne coole zeit. wenn ich da an den emm-speichermanager im dos denke (qemm386) und den automatischen optimierungs-durchgängen da kommt schon etwas wehmut auf... damals waren die spiele wenigstens noch echte spiele die einen gefesselt haben. ich sag nur indy3, doom, lands of lore, monkey island1+2, kyrandia, descent,... heutzutage eher einheitsbrei, alles schon x-mal dagewesen, nur neue bombastische grafik und effekte, super ki, bessere waffen, usw usw.... aber der spielspass bzw die motivation bleibt auf der strecke. gut, gibt ausnahmen, aber nur sehr sehr sehr wenige finde ich. auch heutzutage pack ich noch gerne mal klassiker wie doom1 oder indy3 aus und zock das durch bis zum ende. das passiert mir bei neueren spielen nie (naja ich spiel sogesehen auch nicht soo viele neuere spiele aber dennoch einige). bin vermutlich auch schon zu alt um mich für die neuere spielegeneration so sehr begeistern zu können....

Zusammengefasst lässt sich hier eine Sehnsucht nach einer Zeit beobachten, in welcher der Zugang zu Computerspielen und den Systemen selbst noch wesentlich schwieriger war, zudem mehr Hard- und Softwarekenntnisse vorausgesetzt wurden, was die damaligen Heimcomputer-Systeme sehr unkomfortabel machte. Im Vergleich zu den heutigen Betriebssystemen mit intuitiven Benutzeroberflächen mutet es sehr verklärend an,

13 http://forum.chip.de/rund-um-spiele/guten-alten-zeiten-944763.html [letzter Zugriff am 11.08.2009]. Die Forenbeiträge werden hier unbereinigt wieder gegeben, wobei etwaige orthographische Fehler nicht verbessert wurden. Die Originalzitat zeigen deutlich, wie schnell und wenig reflektiert die Forennutzer ihre Gedanken nieder schreiben.

was etwa der Nutzer *Rob_LD* schreibt: „Ich vermisse das Arbeiten auf Kommandozeilenebene.“ Dieses ist zwar auch noch bei modernen Betriebssystemen möglich, aber nicht mehr zwingend nötig.

Zugleich lässt sich hier sehr schön die Verklärung und selektive Erinnerung an die damalige Zeit beobachten, wenn etwa detailliert beschrieben wird, mit welchem Aufwand man Systemdateien per Hand anpassen musste, um bestimmte Spiele überhaupt in Gang zu bekommen, dieser Aufwand aber lapidar mit „Gefrickel“ abgetan wird: „Ich sag nur das Schwarze Auge2 und CD Sound OMG! Was hab ich gefrickelt“. Auf diesen Kommentar reagiert dann der Nutzer *dabbelspeed* mit der Aussage: „ganz gefinkelt hat man sich dann mühsam ein eigenes bootmenü zusammengefummelt wo für jedes spiel die optimale speichereinteilung geladen wurde. war echt ne coole zeit.“ Die „coole Zeit“ ergab sich durch das Meistern der Systeme, was wiederum zu einem eigenen Spiel mit ganz eigenen Regeln verklärt wird. Diese Regeln waren eine Art Zugangsbarriere, die erst gemeistert werden musste und dabei ein ganz eigenes Frustrationspotential besaß.[14] Zugleich vermittelten die Spiele den Nutzern darüber hinaus Wissen bzw. Fertigkeiten, die nicht rein auf die Spiele bezogen waren, indem sie sie dazu zwangen, sich mit der zugrunde liegenden Technik auseinander zu setzen. Diese Grundlagen konnten dann auch auf andere Bereiche der Beschäftigung mit PCs und Computern übertragen werden: „Gamers especially are called on to share some understanding of the functional relation of individual components, even if they need not to understand how each component works. […] In this sense, the game paradoxically turns the user’s attention back to the hardware.” (Simon 2007, S. 182)

Zugleich äußert der selbe Nutzer, dass „damals die spiele wenigstens noch echte spiele [waren] die einen gefesselt haben. ich sag nur indy3, doom, lands of lore, monkey island1+2, kyrandia, descent,...“ Interessant bei dieser Aufzählung ist, dass hier nur Spiele genannt werden, welche Teil oder Begründer einer ganzen Serie waren und die Prinzipien, welche sie zu Meilensteinen machten, auch in der Folgezeit an den Tag legten. Oder anders formuliert: Sie begründeten Genres, deren spätere Ausprägungen nicht mehr stark von diesen Prototypen abwichen. Die hier sich niederschlagende Nostalgie setzt damit genau auf jenes Moment des ‚ersten Kontakts’ auf, das schon an früherer Stelle beschrieben worden ist. Zugleich jedoch waren diese Spiele noch sehr weit von der graphischen und technischen Perfektion heutiger Videospiele entfernt. Vergleicht man die Graphik von *Indiana Jones 3* (LucasArts 1989 [EGA] und 1994 [VGA]) und *Indiana Jones: Die Legende der Kaisergruft* (LucasArts 2003) (Abb. 3 und 4), so wird deutlich, wie weit der Detailreichtum der Abbildung zugenommen hat. Gerade diese Verschiebung von der Signifikation hin zur Simulation ist nach Ansicht von Heiko Gogolin einer der wichtigsten Faktoren für die nostalgische Verklärung der damaligen

14 Der Autor dieses Beitrags kann sich noch sehr gut an die eigenen Bemühungen erinnern, mit geschickten Konfigurationen und der sog. ems386.exe, einem Speicherbereichstreiber und -verwalter, das Spiel *TIE Fighter* (LucasArts 1994) Mitte der Neunziger zum Funktionieren zu bekommen.

Videospiele, welche sich zu eben jenem Moment des ersten Erlebens gesellt. Die Abstraktheit früherer Spiele, bedingt durch die technische Begrenztheit des Mediums, ist für eine tiefere Verwurzelung des Spielers in der Diegese eher von Vorteil: „Abstraktion verhindert entgegen der weitläufigen Meinung also nicht die Identifikation mit dem Screengeschehen. Im Gegenteil. Anders als die sogenannten realistischen Spiele lassen sie viel Raum für die Persönlichkeit des Spielers.“ (Gogolin 2004, S. 67)

Abbildung 3: Screenshot *Indiana Jones 3: Der letzte Kreuzzug*[15]



Abbildung 4: Screenshot *Indiana Jones und das Grab des Königs*[16]



15 Quelle: Eigener Screenshot, angefertigt per Emulationsumgebung scummVM
16 Quelle: Offizielle Homepage zum Spiel unter www.lucasarts.com.

Dieser Gedanke findet sich ebenfalls bei Sean Fenty wieder: „Classic video games offer players another world to play in, but one that requires effort – even more effort than that required by new games. It is a space of ideal forms – of abstract geometry and characters.” (Fenty 2008, S. 28) Die abstrahierte Form, welche den fiktiven Archäologen Dr. Henry ‚Indiana’ Jones im Videospiel von 1989 verkörpert, wich einer wesentlich realistischeren Abbildung in der Version von 2003. Die früheren Spiele verlangten also wesentlich mehr Mitarbeit seitens der Spieler und haben damit eine größere Leerstelle in sich getragen, welche diese mit ihrem eigenen Weltwissen als Hintergrund des Spieleerlebens auffüllen konnten. Diese Leerstellen ergaben sich durch den Umstand, dass die Formen der Spiele vielmehr auf die Dinge verwiesen, anstatt sie direkt abzubilden. Diese Verweise konnten nun jeweils ganz individuell gefüllt werden. Um zum Beispiel von *Pong* zurück zu kehren: Dass es sich dabei um Tennis handelt, entsprang der Deutung der Spieler, wie bereits weiter oben angedeutet. Betrachtet man die reine Graphik, dann sieht man eben lediglich zwei Balken, ein Quadrat, das sich bewegt, und einen Punktezähler. Dennoch berichten Spieler aus dieser Phase der Videospiele etwa von packenden Tennisschlachten am Pong-Automaten. Um dabei eine bestimmte Übertragungsleistung zu forcieren, wurden Spieleverpackungen oder auch Videospieleautomaten aufwändig gestaltet und mit photorealistischen Graphiken versehen, welche den Zugang zum Spiel bzw. der bedeuteten Welt vereinfachen sollten. Heutige Spiele haben diesen ‚Aufwand’ nicht mehr nötig und tragen oftmals Screenshots aus der Spielewelt als Graphiken auf den Verpackungen.

Zugleich lässt sich im kommunikativen Austausch der Nutzer und an ihren Forenbeiträgen noch eine weitere Eigenschaft von Nostalgie beobachten: Die Forennutzer reagieren in ihren Aussagen aufeinander, sie greifen die Aussagen ihrer Vorgänger innerhalb der Chronologie auf und gehen von diesen bei ihren eigenen Äußerungen aus. Die Mediennostalgie verhandelt also hier an einem konkreten Medium bzw. dessen Produkt das Verhältnis zwischen individuellem und kollektivem Gedächtnis und wirkt dabei ordnend und strukturierend: Das eigene Erlebnis mit dem Spiel wird so in den Kontext der Gemeinschaft gesetzt und verhandelt. Ironischerweise sind Computerspiele, welche oftmals eben als Vereinsamungsgrund angesehen werden, hiermit gemeinschaftsstiftend, da sie eine Art ‚Mikrogruppe’ generieren:

> Erinnert wird, was dem Selbstbild und den Interessen der Gruppe entspricht. Hervorgehoben werden dabei vor allem Ähnlichkeiten und Kontinuitäten, die demonstrieren, dass die Gruppe dieselbe geblieben ist. Die Teilhabe am kollektiven Gedächtnis zeigt an, dass der sich Erinnernde zur Gruppe gehört. (Erll 2005, S. 17)

Zugespitzt lässt sich damit sagen, dass der Prozess des Erinnerns die eigene Identität in Abgrenzung bzw. Einbezugnahme der Gruppe konstituiert. Der Einzelne identifiziert sich mit den für seine Gruppe wichtigen Ereignissen. Im kommunikativen Austausch wird dabei zudem noch ein Kanon an verbindlichen Texten erstellt, also jenen

Spielen, welche eine Meilensteinfunktion innehaben und welche man rezipiert haben muss, um zur Gruppe gehören zu können. Die Mediennostalgie betreffenden kommunikativen Akte im Internet unterliegen damit den Beobachtungen von Jan Assmann bezüglich des kulturellen Gedächtnisses und sind ähnlich strukturiert (vgl. Assmann 2002). Die Kriterien für die Zugehörigkeit ergeben sich dabei über das Verfügen von Erfahrungen, welche man in der Auseinandersetzung mit dem Spiel gemacht hat. Dabei schließen die Videospiele ganze Gruppen von Spielern zusammen, da die Spiele in ihrer Struktur so angelegt sind, dass verschiedene Nutzer gleiche Erfahrungen machen:

> Egal wie ausgestaltet die Figuren sein mögen, wie individuell und tiefgründig sie mit Hintergrundgeschichte und Cutscenes […] gemacht sein wollen, letztlich können doch Hunderttausende problemlos in sie hinein schlüpfen. Von Individualität keine Spur, die Heldenerzählung ist nur ein Köder, um ein Heer von Einzelspielern anzulocken und zu verpflichten. (Mertens 2004, S. 285)

Die mediennostalgische Sehnsucht nach den ‚klassischen' Spielen der vergangenen Zeit ist damit auch immer die Sehnsucht nach einer gemeinsamen Basis der Identifikation, ausgehend von Erfahrungen, die man zwar einzeln gesammelt hat, von denen man aber annehmen kann, dass sie automatisch auch von allen anderen Teilnehmern der Gruppe geteilt werden, was durch die Struktur der Spiele bedingt und sicher gestellt ist. Diese Meilensteine sind in der heutigen Spieleentwicklung jedoch wesentlich seltener geworden, da die großen Grundlagen der Genres schon gelegt worden sind und der Spielemarkt an sich durch die einsetzende Ausdifferenzierung wesentlich unübersichtlicher und heterogener geworden ist. Einer stimmigen Analyse der klassischen Spiele ist es jedoch dienlich, Videospiele als eine Art „plurimediales Superzeichen" (Pfister 2001) in Anlehnung an Pfisters Untersuchungen zum Drama zu betrachten, denn so lassen sich drei Ausdrucksseiten unterscheiden. Diese interagieren mit den weiter oben bereits benannten verschiedenen Ebenen, auf welchen die ‚Gaming Nostalgia' arbeitet, stellen aber dabei die an das Medium gekoppelten Elemente dar. Diese Ausdrucksseiten des Spieles sind dabei:

- die ästhetische Gestaltung, also die spezifische audio-visuelle Verfasstheit des Spiels in Bezug auf das Spiel selbst, die Verpackung und das beiliegende Handbuch;
- die Ebene des Regelwerks in Punkto Anspruch und Komplexität;
- die dem Spiel zugrunde liegende Geschichte, also der Plot, der innerhalb des Spiels vermittelt wird.

Das nostalgische Sehnen kann sich nun nach jedem dieser einzelnen Aspekte des medialen Produktes richten, wie wir bereits weiter oben in dem betrachteten Forumseintrag gesehen haben. Dort wurde jedoch nur eine etwas abstrakte Sehnsucht nach der generellen Form der reduzierten Ästhetik der ‚klassischen' Spiele geäußert. Als Beispiel für das Verlangen nach einer bestimmten Ästhetik der Darstellung ließe sich da-

her die Internetseite www.remix64.com anführen, welche sich vorrangig Neuinterpretationen von Spielemusiken des Heimcomputers Commodore C64 widmet. Für die Titelmusik des Spieles *Cybernoid* (Hewson Consultants 1988), eines sehr erfolgreichen Spiels auf dem Heimcomputersystem C64 der Firma Commodore, von welchem in den 1980ern ca. zweiundzwanzig Millionen Stück weltweitverkauft worden sind,[17] lassen sich dort alleine fünfundzwanzig Remixe finden. *Cybernoid* ist gekennzeichnet durch eine sehr eingängige Melodie, welche aus den begrenzten Möglichkeiten des C64-Soundchips, der heutigen digitalen Synthesizern sehr stark unterlegen ist, das maximal Mögliche herausholte. Der CIA, der zentrale Soundchip des Commodore-Heimcomputers, konnte lediglich maximal drei Kanäle gleichzeitig mit Monoklang hervor bringen. Durch diese Beschränkungen wurde jedoch der spezifische Klang der C64er-Soundfiles bedingt, welcher für die damalige Epoche revolutionär war und heute unter dem Namen 8-Bit-Sound[18] bekannt ist. Zugleich findet sich mit der Sehnsucht nach der damaligen Ästhetik auf der Internetseite auch ein weiterer Aspekt der Mediennostalgie: Die verklärende Rückbesinnung auf die damalige Zeit und den zeitlichen Kontext, in welchem die Mediennutzer zuerst diese Musik rezipierten. Dieses lässt sich sehr schön an den Internetforen ablesen, welche sich zu jeder Musikdatei auf der Seite befinden. Hier wird oftmals sehr kontrovers darüber diskutiert, wie nahe am Original der Remix sich befindet und wie bewegt man war, als man ‚damals' dieses oder jenes Lied zum ersten Mal hörte. So splittet sich daher auch die Bewertung in die drei einzeln beurteilbaren Kategorien auf: ‚Technical Impression', ‚Artistic Impression' und ‚Nostalgic Impression'. Die Melodie der Musik selbst wird zu einem Anreger für Nostalgie und zu einem memorialen Zeichen, dessen Wirksamkeit im Bezug auf die ausgelöste Erinnerung mit in die Benotung einfließt. Auch hier wird wieder der Kontext wichtig, also der Raum S2, in welchem diese Musiken zum ersten Mal rezipiert wurden. Die Musikdatei wird damit zum Artefakt, zum memorialen Zeiger, welcher auf die damaligen Verhältnisse verweist, die so nicht mehr auffindbar sind.

4 Das Retro-Remake: Zurück in die Zukunft

Auf die Spitze wird dieses Verlangen nach einer spezifischen Ästhetik und einem bestimmten Spielprinzip durch das so genannte Retro-Remake getrieben. Darunter ver-

17 Zur Bedeutung des C64 für die mediennostalgische Rückbesinnung heutiger Nutzer vgl. Mertens 2003 sowie Faulstich 2005. Der C64er war gerade für die Jugendlichen und Heranwachsenden der 1980er Jahre in der BRD maßgeblich prägend. Während man etwa in Amerika von der Atari-Generation spricht, verwendet man in Deutschland gerne den Ausdruck ‚Generation C64', um heute erwachsene computeraffine Menschen zu beschreiben.

18 Vgl. http://de.wikipedia.org/wiki/Retrosound [letzter Zugriff am 12.08.2009]. Vgl. auch den Beitrag von Henry Keazor in diesem Band.

steht man ein Computerspiel, welches ein Remake des Originals darstellt, dabei aber nicht der Entwicklung des Mediums Rechnung trägt, sondern vielmehr mit modernen Mitteln das Spiel in ursprünglichem Aussehen reproduziert und dabei um neue Inhalte anreichert. Spielprinzip und Regelsystem bleiben dabei unangetastet. Damit widerspricht diese Auseinandersetzung mit dem ursprünglichen Material sowohl der generellen Entwicklungslinie des Mediums als auch dem Begriff des Remakes an sich: Im Bereich des Films etwa ist zwar eine Neuinszenierung bereits verfilmter Stoffe üblich, wie auch im Bereich der Spiele bereits vorhandene Plots und Genres einer beständigen Neuinterpretation und -formierung unterliegen. Aber das ‚klassische' Remake hat den Anspruch, den ursprünglichen Stoff neu und ‚besser' in Szene zu setzen, also alle verfügbaren Mittel auszuschöpfen, um dem Rezipienten eine zeitaktuelle Darbietungsweise liefern zu können: „Häufiger legitimiert die Filmbranche Neuverfilmungen mit dem Argument, einen Filmstoff endlich konsequent durchsetzen zu können, da dies zur Entstehungszeit des Originals wegen moralischer Einschränkungen oder technischer Defizite noch nicht möglich war." (Kühle/Bauer 2007, S. 58) Genau diesem verweigert sich das Retro-Remake.

Hier ließe sich der Ausdruck des Formzitates anwenden, welchen Andreas Böhn in Bezug auf textuelle Imitationsstrategien und intertextuelle Phänomene prägte. Das neue Medienprodukt verweist durch die gewählte Form immer auch auf den oder die möglichen Vorgänger: „Durch die Strategie des intermedialen Formzitats erscheinen, vermittelt durch die Form des Zitatkontextes und durch die zitierte Form, die entsprechenden Medien in ihrer Differenz." (Böhn 2003, S. 7) Hierbei muss natürlich eingewandt werden, dass das Remake keine intermedialen Grenzen überwindet, da es sich dabei immer noch um Videospiele handelt. Allerdings ist durch die technische Entwicklung das Medium an sich weiter entwickelt, sprich, hat neue Möglichkeiten in der Ausbildung spezifischer Produkte entwickelt, so dass man beinahe schon von unterschiedlichen Medien sprechen kann, allerdings in der Form, wie sich der farbige Tonfilm vom stummen Schwarzweißfilm als Medium unterscheidet.

Sehr deutlich lässt sich dieses an den Spielen *Turrican I / II* (Rainbow Arts 1990/91) und dem Retro-Remake *Hurrican* (Poke53280 2007)[19] beobachten, bei welchem spezifische Formelemente und das Regelwerk der Vorlagen eingearbeitet werden, unter Verwendung der aktuellen technischen Möglichkeiten. Zugleich wird hier aber keine photorealistische Simulation angestrebt, wie sie aktuelle Spiele aufweisen.

19 Der Name des Entwicklers und Vertreibers ist in sich wiederum eine intertextuelle Anspielung auf die frühe Phase der Heimcomputer zu Beginn bis Mitte der 1980er Jahre. POKE bezeichnet in der Programmiersprache BASIC, welche etwa dem Commodore C64 als Betriebssystem diente, einen Befehl, um direkt in Speicherbereiche des Computers zu schreiben, eine Methode, welche in heutigen aktuellen Systemen weder anwendbar noch nötig ist. Zugleich war es durch die Eingabe bestimmter Werte per POKE-Anweisung möglich, Spiele zu manipulieren, sich etwa unsterblich zu machen oder den virtuellen Kontostand zu manipulieren. Damit verweist auch der Name der Entwickler auf den Ursprungskontext, welchem das Vorbild für das Remake entspringt.

Vielmehr entsteht ein deutlicher Bezug auf die Vorlage über die ikonische Ebene der Gestaltung: Der Avatar des Spielers entspricht in Form und Haltung weitestgehend dem Original und auch die Gestaltung der Gegner ist eine Übernahme der Formen aus den früheren Spielen. Diese „künstlerischen Reflexionen auf das Verhältnis zu Vorgänger- und Nachfolgemedien […] sind hingegen nicht mehr eindeutig unter Konkurrenzaspekten zu verstehen. Sie gestalten die Beziehungen der verschiedenen Medien zueinander als historische Folge." (Böhn 2001, S. 65) *Hurrican* will nicht als neue und bessere Form von *Turrican* verstanden werden, sondern vielmehr eine Reaktualisierung alter Inhalte sein, wobei der Bezug auf die ‚Originale' wichtig ist, um das nostalgisch gestaltete Spiel in seiner Form genießen zu können, da man ein ‚altes' Spiel neu genießen kann, und zwar in einer Weise, die es bisher nicht gab. Zugleich bietet das Spiel nichts wesentlich Neues und ist anderen aktuellen Spielen durch seine reduzierte Form in Bezug auf die Ausgefeiltheit der ästhetischen Präsentation unterlegen.

Damit steht das Retro-Remake im Spannungsfeld zwischen restaurativer und reflektiver Nostalgie in der Diktion Boyms (Boym 2001, S. 41): Zum einen wird versucht, die ursprüngliche ‚Heimat' wiederherzustellen, also das Gewicht auf das restaurative Moment gelegt, zugleich wird aber die Gemachtheit des Bezugs herausgestellt und die vergangene Zeit zwischen dem Original und dem Remake einschließlich der mit ihr verbundenen sozialen und kulturellen Veränderungen thematisiert.

Literatur

Assmann, Jan (2002): Das kulturelle Gedächtnis. In: Erwägen Wissen Ethik 13, S. 239-249.

Bennahum, David S. (1998): Extra Life. Coming of Age in Cyberspace. New York.

Böhn, Andreas (2003): Einleitung. In: Ders. (Hg.): Formzitat und Intermedialität. St. Ingbert, S. 5-11.

Böhn, Andreas (2001): Dimensionen intermedialen Zitierens und indirekter Formverwendung in audiovisuellen Medien. In: Ernest W.B. Hess-Lüttich (Hg.): Medien, Texte und Maschinen. Angewandte Mediensemiotik. Wiesbaden, S. 51-66.

Boym, Svetlana (2001): The Future of Nostalgia. New York.

Butler, Mark (2007): Would you like to play a Game? Die Kultur des Computerspielens. Berlin.

Erll, Astrid (2005): Kollektives Gedächtnis und Erinnerungskulturen. Eine Einführung. Stuttgart/ Weimar.

Faulstich, Werner (2005): Die Anfänge einer neuen Kulturperiode. Der Computer und die digitalen Medien. In: Ders. (Hg.): Kultur der achtziger Jahre. München, S. 231-246.

Fenty, Sean (2008): Why old School Is ‚Cool'. A Brief Analysis of Classic Video Game Nostalgia. In: Zach Whalen; Laurie N. Taylor (Hg.): Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games. Nashville, S. 19-31.

Gogolin, Heiko (2004): Wenn Weniger Mehr ist. In: GEE – Game Entertainment Education 8, S.64-68.

Kent, Steven L. (2001): The Ultimate History of Video Games. New York.

Kühle, Sandra; Bauer, Matthias (2007): Remake. In: Thomas Koebner (Hg.): Reclams Sachlexikon des Films. Stuttgart, S. 586-590.

Lowenthal, David (1989): Nostalgie Tells it Like it Wasn't. In: Christopher Shaw; Malcolm Chase (Hg.): The Imagined Past. History and Nostalgia. Manchester/New York, S. 18-32.

McLuhan, Marshall (1999): Die magischen Kanäle. In: Detlev Schöttker (Hg.): Von der Stimme zum Internet. Texte aus der Geschichte der Medienanalyse. Göttingen, S. 142-144.

Mertens, Mathias (2003): Damals in den 64ern. In: GEE – Game Entertainment Education 12, S.39-42.

Mertens, Mathias (2004): Computerspiele sind nicht interaktiv. In: Christoph Bieber; Claus Leggewie (Hg.): Interaktivität. Ein interdisziplinärer Schlüsselbegriff. Frankfurt a. M./New York, S. 272-288.

Mertens, Mathias; Meißner, Tobias O. (2006): Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen. Göttingen.

Payne, Thomas (2008): Playing the Deja-New: 'Plug it in and Play TV Games' and the Cultural Politics of Classic Gaming. In: Zach Whalen; Laurie N. Taylor (Hg.): Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games. Nashville, S. 51-68.

Pfister, Manfred (2001): Das Drama. Stuttgart.

Pohlmann, Horst (2007): Überwältigt von der Spieleflut? Genrekunde. In: Winfred Kaminski; Tanja Witting (Hg.): Basiswissen Computer- und Videospiele. München, S. 9-16.

Rosenfelder, Andreas (2008): Digitale Paradiese. Von der schrecklichen Schönheit der Computerspiele. Köln.

Suominen, Jaakko (2008): The Past as Future? Nostalgia and Retrogaming in Digital Culture. In: Fibreculture 11, online unter http://journal.fibreculture.org/issue11/index.html [letzter Zugriff am 17.09.2009].

Simon, Bart (2007): Geek Chic. Machine Aesthetics, Digital Gaming, and the Cultural Politics of the Case Mod. In: Games and Culture 2, S. 175-193.

Warnke, Martin (2005): Size Does Matter. In: Claus Pias (Hg.): Zukünfte des Computers. Zürich/ Berlin, S. 17-28.

Videospiele (in alphabetischer Reihenfolge)

Crysis (Electronic Arts 2007)

Cybernoid (Hewson Consultants 1988)

Donkey Kong (Nintendo 1981)

Doom1 (id Software 1993)

Doom3 (Activision 2004)

Hurrican (Poke53280 2007)

Indiana Jones 3 (LucasArts 1989 [EGA] und 1994 [VGA])

Indiana Jones: Die Legende der Kaisergruft (LucasArts 2003)

Pacman (Midway Games 1980)

Pong (Magnavox 1972)

Turrican I / II (Rainbow Arts 1990/91)

Links

http://www.retrogamer.net

http://forum.chip.de/rund-um-spiele/guten-alten-zeiten-944763.html [letzter Zugriff am 11.08.2009]

http://de.wikipedia.org/wiki/Retrosound [letzter Zugriff am 12.08.2009]

http://journal.fibreculture.org/issue11/index.html [letzter Zugriff am 17.09.2009]

Die Autorinnen und Autoren

Silke Arnold-de Simine (s.arnold-desimine@bbk.ac.uk), geb. 1966, ist Dozentin für German Studies am Birkbeck College, University of London; Forschungsschwerpunkte: Museum und kulturelles Gedächtnis; Erinnerung und Medialität; Intermedialität; Gender Studies; Schauerroman und Gothic Novel; Expressionistischer Film. Wichtigste Publikationen: *Leichen im Keller. Zu Fragen des Gender in Angstinszenierungen der Schauer- und Kriminalliteratur, 1790–1830* (St. Ingbert 2000; Mannheimer Studien zur Literatur- und Kulturwissenschaft, Bd. 22); Herausgeberin von: *Memory Traces: 1989 and the Question of German Cultural Identity* (Oxford 2005, veröffentlicht in der Buchreihe der Forschungsgruppe ‚Cultural History and Literary Imagination', University of Cambridge); *Die Novelle als literarisches Kuriositätenkabinett: Gottfried Kellers ‚Die drei gerechten Kammacher'*. In: Oxford German Studies 38/2 (2009), S.159-174; *‚Musealisierungsphänomene im Werk Adalbert Stifters'*. In: Sabina Becker, Katharina Grätz (Hg.): Ordnung – Raum – Ritual. Adalbert Stifters artifizieller Realismus. Heidelberg 2007, S.41-67); *Memory Cultures: The Imperial War Museum North and W.G. Sebald's 'Natural History of Destruction'*. In: Wilfried Wilms, William Rasch (Hg.): Amsterdamer Beiträge zur neueren Germanistik. Sonderband: Bombs Away. Representing the Air War over Europe and Japan. Amsterdam 2006, S. 295-311; *Urban Utopia or Dystopia? Phantasmagoria of Glass and Steel from Walter Benjamin to W.G. Sebald*. In: Christian Emden, David Midgley (Hg.): Imagining the City. Oxford 2006.

Elisabeth Bergmann (Elisabeth.Bergmann@usi.ch), geb. 1967, ist Assistentin an der Accademia di architettura der Università della Svizzera italiana am Lehrstuhl Teoria dell'arte e dell'architettura; Forschungsschwerpunkte: Architekturtheorie; Grenzgebiete der Architektur; Wechselwirkungen mit anderen Gebieten; Architektur und Politik. Wichtigste Publikationen: *Die Karlsruher Lutherkirche und der moderne Sakralbau. Künstler, Theorie, Ausstattung*. Berlin, Tübingen 2009; *The Artistic Legacy of Le Corbusier's machine à habiter*. Lewiston, Queenston, Lampeter 2008; *Fritz August Breuhaus (1883-1960). ‚Kultivierte Sachlichkeit'*. Berlin, Tübingen 2006; *Schandmal oder Mahnmal? Vom Umgang mit dem architektonischen Erbe der NS-Diktatur*. In: Landeszentrale für politische Bildung (Hg.): Der Bürger im Staat. Zeitschrift für Multiplikatoren politischer Bildung 3 (2006) S. 184-190 und in: Angela Borgstedt, Siegfried Frech, Michael Stoffe (Hg.): *Lange Schatten. Bewältigung von Diktaturen* (Basisthemen Politik). Schwalbach 2007, S. 163-183.

Andreas Böhn (andreas.boehn@kit.edu), geb. 1963, ist Professor für Literaturwissenschaft/Medien an der Universität Karlsruhe (KIT); Forschungsschwerpunkte: Intertextualität und Intermedialität; Metareferenz in Literatur, Film und anderen Medien und Künsten; Erinnerung und Medialität; Komik und Normativität; Technik und Kultur. Wichtigste Publikationen: *Vollendende Mimesis. Wirklichkeitsdarstellung und Selbstbezüglichkeit in Theorie und literarischer Praxis* (Berlin, New York 1992), *Das zeitgenössische deutschsprachige Sonett. Vielfalt und Aktualität einer literarischen Form* (Stuttgart, Weimar 1999), *Das Formzitat. Bestimmung einer Textstrategie im Spannungsfeld zwischen Intertextualitätsforschung und Gattungstheorie* (Berlin 2001) und *Mediengeschichte. Eine Einführung* (mit Andreas Seidler; Tübingen 2008); Mitherausgeber von *Die zerstörte Stadt. Mediale Repräsentationen urbaner Räume von Troja bis SimCity* (Bielefeld 2007), *Lyrik im historischen Kontext* (Würzburg 2009) und *Gender and Laughter: Comic Affirmation and Subversion in Traditional and Modern Media* (Amsterdam 2009).

Sebastian Felzmann (sebastian.felzmann@student.kit.edu), geb. 1982, studierte Germanistik und Journalismus an der Universität Karlsruhe (KIT) und erlangte dort seinen Bachelor. Im Augenblick arbeitet er an seiner Masterarbeit mit dem Forschungsschwerpunkt Mediennostalgie im Computerspiel. Eine Promotion im Anschluss daran ist angestrebt.

Ulrich Gehmann, Dipl. biol. et lic. oec. HSG (ugehm@t-online.de), geb. 1954, arbeitet am Institut für Geschichte der Universität Karlsruhe (KIT). Gründer des Arbeitskreises *Formatierung sozialer Räume*, sowie Mitgründer des E-Journals *New Frontiers in Spatial Concepts*, beides an der Universität Karlsruhe (KIT); Forschungsschwerpunkte: Kulturanthropologie des Raums; Kultur des Technischen; Ideengeschichte heutiger Mythen. Tätigkeiten: Chemische Industrie, Management und Controlling; Coopers & Lybrand (jetzt PriceWaterhouseCoopers); zwei Jahre leitender Direktor für Management Consulting in Rumänien; Weltbank- und EU-Projekte in verschiedenen Ländern Osteuropas, Zentralasiens, Nordafrikas, auch in der Projektleitung; Schwerpunkte policy implementation, inter-institutional cooperation, enterprise reorganization. Wichtigste Publikationen: *Market Economy and Economic Reform in Romania*: Macroeconomic and Microeconomic Perspectives (mit Yves van Frausum; Europe-Asia Studies, Glasgow, Vol. 46, No. 5, 1994); *Corporate Culture in Transition – Aspects of Organizational Behaviour and Related Socioeconomic Consequences* (II. Chemnitz Forum ‚Wandel von Unternehmenskulturen in Ostdeutschland und Osteuropa' 1996); *Empty Spaces and Myths* (SCOS, Warschau 1997), *Competition and Organizations: A cross-cultural Encounter* (SCOS, Guaruja, Brasilien 1998), *Modern Myths*. In: Culture & Organization, Vol.9, No.2, 2003; *Prometheus*. In: ephemera – critical dialogues on organization, vol.3 (2), 2003; *Prometheus Unleashed*. In: Y. Gabriel, (Hg.): Myths, Stories, and Organizations. Oxford University Press, 2004; *Utopia revisited – neuer Wein in alten Schläuchen?* In: Journal of New Frontiers in Spatial Concepts, Volume 1, 2009; *Formatting and Loss of Space*. In: Journal of New Frontiers in Spatial Concepts, Volume 1, 2009.

Henry Keazor (h.keazor@mx.uni-saarland.de), geb. 1965, ist Inhaber des Lehrstuhls für Kunstgeschichte an der Universität des Saarlandes; Forschungsschwerpunkte: Kunst der Frühen Neuzeit (französische und italienische Malerei des 16. und 17. Jahrhunderts), insbesondere Nicolas Poussin, die Malereireform der Carracci; das Verhältnis von Kunst und Medien (insbesondere Film und Musikvideos) sowie zeitgenössische Architektur (Jean Nouvel). Wichtigste Publikationen: *Poussins Parerga – Quellen, Entwicklung und Bedeutung der Kleinkompositionen in den Gemälden Nicolas Poussins* (Regensburg 1998), (zusammen mit Thorsten Wübbena) *„Video thrills the Radio Star": Musikvideos: Geschichte, Themen, Analysen* (Bielefeld 2005), *„Il vero modo". Die Malereireform der Carracci: 1581 – 1593* (Berlin 2007); *Nicolas Poussin* (Köln 2007) und (zusammen mit Fabienne Liptay und Susanne Marschall) *FilmKunst* (Mainz 2010).

Rolf-Ulrich Kunze (Rolf-Ulrich.Kunze@kit.edu), geb. 1968, ist Privatdozent für Neuere und Neueste Geschichte an der Universität Karlsruhe (KIT); Forschungsschwerpunkte: Protestantismusgeschichte, Wissenschafts- und Technikgeschichte, niederländische Geschichte. Wichtigste Publikationen: *Technikgeschichte* (mit Rolf-Jürgen Gleitsmann, Günther Oetzel; Konstanz 2009), *Kursbuch Neueste und Technikgeschichte* (Karlsruhe 2008), *Nation und Nationalismus* (Darmstadt 2005), *Ernst Rabel und das Kaiser-Wilhelm-Institut für ausländisches und internationales Privatrecht*, 1926-1945 (Göttingen 2004), *Die Studienstiftung des deutschen Volkes, 1925 bis heute* (Berlin 2001), *75 Jahre Studienstiftung* (Bonn 2000), *Theodor Heckel, 1894-1967. Eine Biographie* (Stuttgart 1997); Herausgeber und Mitherausgeber div. Sammelbände zur Zeitgeschichte, seit 6/2009 Chief Editor (mit Ulrich Gehmann) des E-Journals *New Frontiers in Spatial Concepts* (KIT Scientific Publishing/KIT-Bibliothek).

Thomas Meyer (thomas.meyer@kit.edu), geb. 1971, ist Wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Fahrzeugtechnik und Mobile Arbeitsmaschinen an der Universität Karlsruhe (KIT); Forschungsschwerpunkte: Automobilgeschichte; Urbanisierung im 19. und frühen 20. Jahrhundert; Konservative Revolution; Karlsruher Stadtgeschichte. Wichtigste Publikationen: *Die Daimler-Benz AG 1945-1955. Der Wiederaufbau und die strategische Ausrichtung des Fahrzeuggeschäfts* (Vaihingen/Enz 2009); verschiedene Beiträge zu stadtgeschichtlichen Themen mit dem Stadtarchiv Karlsruhe, darunter *Unter Strom. Geschichte des öffentlichen Nahverkehrs in Karlsruhe* (Karlsruhe 2000).

Kurt Möser (kurt.moeser@kit.edu), geboren 1955, Konservator am Landesmuseum für Technik und Arbeit in Mannheim, ist derzeit beurlaubt, um die W3-Professur für Neue und Neueste Geschichte am KIT zu vertreten. Forschungsschwerpunkte: Technik im politischen, kulturellen und sozialen Feld; europäische Geschichte um 1900; Geschichte der Mobilität; Geschichte im Museum; Militärgeschichte. Wichtigste Publikationen nach 2002: *Geschichte des Autos* (Frankfurt a. M., New York 2002); *The Dark Side of Early 'Automobilism', 1900 – 1930: Violence, War and the Motor Car*. In: Journal of Transport History 24/2 (2003), S. 238-258; *The Driver in the Machine: Changing Interiors of the Car*. In: Helmuth Trischler, Stefan Zeilinger (Hg.): Tackling Transport. London 2003, S. 61-80; *Prinzipielles zur Transportgeschichte*. In: Rolf Peter Sieferle (Hg.): Transportgeschichte. Berlin 2008, S. 39-78 (Der Europäische Sonderweg 1); *Historische Zukünfte des Verkehrs*. In: Ralf Roth, Karl Schlögel (Hg.): Neue Wege in ein neues Europa. Geschichte und Verkehr im 20. Jahrhundert. Frankfurt a. M., New York 2009, S. 391-414; *Motorization of German Societies in East and West*. In: Corinna Kuhr-Korolev, Dirk Schlinkert (Hg.): Towards Mobility. Varieties of Automobilism in East and West. Wolfsburg 2009; *Stabile und instabile Maschinen – Fliegen, Fahren und Gleichgewicht 1910 – 1918*. In: Rainer Schönhammer (Hg.): Körper, Dinge und Bewegung. Der Gleichgewichtssinn in materieller Kultur und Ästhetik. Wien 2009, S. 109-122; *Fahren und Fliegen in Frieden und Krieg. Kulturen individueller Mobilitätsmaschinen 1880-1930* (Ubstadt-Weiher u.a. 2009).

Dominik Schrey (dominik.schrey@kit.edu), geb. 1980, Studium der Fächer Germanistik und Multimedia an der Universität Karlsruhe (KIT), dort seit November 2008 als Doktorand und wissenschaftlicher Mitarbeiter am Institut für Literaturwissenschaft tätig. Lehrveranstaltungen und Veröffentlichungen zu medien- und kulturwissenschaftlichen Themen (insbesondere Film). Aktuelle Forschungsschwerpunkte: Mediennostalgie (Dissertationsprojekt), Intermedialität, Animation Studies, paradoxe Zeitstrukturen im Film.

Herausgeber:

Prof. Dr. Gerhard Banse
Prof. Dr. Andreas Böhn
Prof. Dr. Armin Grunwald
PD Dr. Kurt Möser
Prof. Dr. Michaela Pfadenhauer

KARLSRUHER STUDIEN TECHNIK UND KULTUR 2

Die Faszination durch Technik der Vergangenheit, die Nostalgie für alte oder alt wirkende Artefakte, ist eine kulturelle Strömung, die erst vor kurzem von der Forschung entdeckt wurde. Dieser Sammelband entstand aus einem ersten interdisziplinären Workshop am Landesmuseum für Technik und Arbeit in Mannheim, der das Feld der Techniknostalgie und Retrotechnologie erkundete. Neben Beiträgen zur Relevanz des gesamten Bereichs enthält er Analysen zu drei technischen Feldern: Mobilität (Auto und Bahn), Architektur und Städtebau (reale und virtuelle Retro-Räume, Historismen in Konstruktion und Design sowie postapokalyptische nostalgiegeladene Utopien) und technische Medien (Photographie, Film und Videospiele). Sie präsentieren erste Ergebnisse von Untersuchungen zu ausgewählten Beispielen, die die Fruchtbarkeit dieses Forschungsfelds aufzeigen, und demonstrieren zugleich, dass die Forschung im Verhältnis zur rasanten Zunahme der betreffenden Phänomene bisher nicht Schritt gehalten hat. Nostalgie wurde jüngst verstärkt als allgemeine kulturelle Erscheinung, aber kaum in ihrer Relation zur technologischen Entwicklung betrachtet. Das vorliegende Buch stellt einen ersten Schritt dar, dieses Defizit zu beheben. Deutlich wird dabei vor allem, wie vielfältig Retro-Phänomene sind, wie stark sie in der gegenwärtigen Kultur verankert sind und welch komplexe Interaktionen mit aktueller Technik und modernen Medien bestehen.



ISSN 1869-7194
ISBN 978-3-86644-474-4